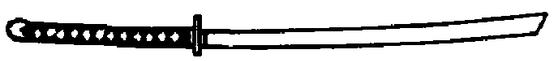
BUSHIDO

LIVRET II
LE PAYS NIPPON



LIVRE DU MAÎTRE

Copie :
Par Ieyasu Data

DE : Bob Charrette
Et Paul Hume

Pourquoi un copie « corsaire » du [illegible] es nombreux à réclamer une version

Version 2000 a

2010.0 TABLE DES MATIÈRES

2010.0 TABLE DES MATIÈRES 2
EXEMPLE D'AVENTURE DE BUSHIDO 3
2010.2 TABLE D'ATTITUDE INITIALE. 3
2011.0 RENCONTRES 4
2011.1 DÉTERMINATION DE LA FRÉQUENCE DES RENCONTRES 4
2011.2 HEURE DES RENCONTRES 4
2011.3 DISTANCES DES RENCONTRES 4
2011.4 EXEMPLE DE TABLES DE RENCONTRES 4
2012.0 CRÉATION DES PERSONNAGES NON-JOUEURS 4
2012.1 LES PERSONNAGES NON-JOUEURS 4
2010.3 TABLE DES RÉACTIONS 5
2012.2 LE KI DES PERSONNAGES NON-JOUEURS 5
2012.3 CATÉGORIES DE PERSONNAGE NON-JOUEURS. 5
2013.0 TYPES D'HUMAINS 6
2014.0 ANIMAUX 11
2014.1 ANIMAUX LÉGENDAIRES 12
2015.0 ETRES LÉGENDAIRES 13
2015.1 BAKEMONO 13
2015.2 AUTRES ÊTRES LÉGENDAIRES 15
2016.0 ETRES SURNATURELS 18
2016.1 COMBAT PSYCHIQUE 18
2016.2 MANIFESTATIONS SURNATURELLES 18
2016.3 POUVOIRS SURNATURELS 18
2016.4 LES KAMI 20
2016.4A LES KAMI MAJEURS 20
2016.4B LES KAMI MINEURS 20
2016.4C LES SEPT DIEUX DE LA FORTUNE 22
2016.5 LES ESPRITS BOUDDHISTES 22
2018.5E LES BOUDDHAS 22
2016.5B LES BOSATSU 23
2016.5C LES MYOO 24
2016.5D LES AUTRES ESPRITS BOUDDHISTES 24
2016.6 LES YUREI 25
2016.7 LES ONI 26
2016.7E LES ONI ET LA MORT 27
2020.0 TRESORS 28
2020.1 TABLE DES TYPES DE TRESORS 28
2020.2 TABLE DE VALEUR DES TRESORS 28
2021.1 ARGENT EN ESPECES 28
2021.2 LES PIERRES 28
2021.3 ŒUVRES D'ART 28
2021.4 MARCHANDISES 29
2021.5 ARMES 29
2021.6 RELIQUES 29
2021.0 TRÉSORS 29
2021.6A EXEMPLES D'OBJETS ENCHANTES 30
2021.7 UTILISATION DES TRÉSORS 31
2030.0 LES PHÉNOMÈNES NATURELS 31
2040.0 LES ÉVÉNEMENTS 32
2041.0 BATAILLES 32
2042.0 CONCOURS 32
2043.0 COURRIERSIESCORTES 33
2044.0 DUELS 33
2045.0 DEVOIRS 33
2046.0 CHASSES 33
2047.0 MISSIONS 33
2048.0 RÉVOLTES 34
2050.0 HAUT.LIEUX DU NIPPON 34
2050.1 TABLE DU NIVEAU D'UN LIEU 34
2050.2 TABLE DE RENCONTRE D'UN LIEU 34
2051.0 LES CITÉS 34
2051.1 LES VILLAGES 35
2052.0 LES CHÂTEAUX 35
2052.1 LE POSSESSEUR DU CHATEAU 35
2062.2 GARNISON D'UN CHATEAU 35
2062.3 OCCASIONS DANS UN CHATEAU 35
2053.0 LES LIEUX SAINTS 35
2053.1 LES TEMPLES 35
20531a Troupes des Temples 36
2053.2 LES SANCTUAIRES 36
2054.0 LES ERMITAGES 36
2055.0 LES ÉCOLES 37
2055.1 ORIENTATION D'UNE ÉCOLE 37
2056.0 BASES DES NINJA 37
2057.0 LES POSSESSIONS DES YAKUZA 37
2058.0 NOTES SUR LES CONSTRUCTIONS AU NIPPON 37
2058.1 MESURE DES STRUCTURES 38
2059.0 SUGGESTIONS DE SCÉNARIO 38
2059.1 LIEUX DE MYSTÈRE 39
2059.2 RUSES ET PIÈGES 39
2060.0 LES BATAILLES 39
2061.0 LES PERSONNAGES DES JOUEURS DANS UNE BATAILLE 39
2061.1 LES MERCENAIRES 39
20612 TABLE DES BATAILLES 40
20613 TABLE DES ADVERSAIRES DANS UNE BATAILLE 40
2061.4 PERSONNAGE DE JOUEUR AVEC UN COMMANDEMENT 40
2061.5 RÔLES DE SOUTIEN. 40
2061.6 LES NINJA DANS UNE BATAILLE 41
2062.0 APRÈS LA BATAILLE LES HONNEURS 41
2062.1 APRÈS LA BATAILLE: LA DISGRÂCE 41
2062.2 APRES LA BATAILLE: LES PERSONNAGES DE JOUEURS AVEC UN COMMANDEMENT 41
2063.0 LA BATAILLE 42
2063.1 PRÉPARATIFS DE COMBAT 42
2063.2 LE TOUR DE BATAILLE 42
2063.3 FIN D'UNE BATAILLE 42
2064.0 LES PETITES BATAILLES 42
2065.0 LES SIÈGES 43
2066.0 MOUVEMENT DES ARMÉES 43
2070.0 TEMPS D'ÉCLIPSE 43
2071.0 EMPLOIS POUR JOUEURS 43
2071.1 LA RECHERCHE D'UN EMPLOI 44
2071.2 LES TERMES D'UN EMPLOI 44
2071.3 EMPLOIS DANGEREUX 44
2071.3A LES FACTEURS DE DANGER 44
2071.3B RESULTATS DES ÉVENEMENTS DANGEREUX 44
2071.3C DESCRIPTION DES EMPLOIS DANGEREUX 44
2071.4 EMPLOIS NON-DANGEREUX 45
2072.0 CRÉATION DE NOUVEAUX SORTILÈGES 45
2072.1 L'ÉCRITURE DE ROULEAUX D'APPRENTISSAGE 45
2073.0 RELIQUES MAGIQUES 45
2074.0 LES VÉRITÉS RELIGIEUSES 46
2075.0 LE MARIAGE 47
2076.1 L'ÉPOUSE 47
2075.2 L'ARRANGEMENT OU MARIAGE 47
2075.3 COUT DU MARIAGE ET DOT 47
2075.4 LES ENFANTS 47
2075.5 LES ÉPOUSES ET LE REVENU 47
2075.6 LE DIVORCE ET LE SCANDALE 47
2076.0 LES VOYAGES 47
2077.0 LES ŒUVRES D'ART 47
2080.0 L'APPARTENANCE A UN GROUPE 48
2081.0 OBLIGATIONS ENVERS LE GROUPE 48
2082.0 REVENUS, FIEFS, ET TERRITOIRES 48
2082.1 REVENU D'UN SAMOURAÏ 48
2082.2 LES DIVIDENDES 48
2082.3 LES FIEFS 48
2082.4 CREATION DU FIEF 48
2082.5 REVENU DES FIEFS 49
2082.6 LA GESTION D'UN FIEF 49
2082.7 LES MODIFICATEURS DE RÉCOLTE 49
2082.8 AUTRES SOURCES DE REVENUS 49
2082.9 REVENU DES NON-SAMOURAÏ 50
2082.10 ENGAGER DES HOMMES DE MAIN 50
2082.11 LES RÉVOLTES 50
2082.12 REBELLION 50
2091.1 INVASION 51
2091.2 RÉCOMPENSER LES VASSAUX. 51
2091.3 RECONNAISSANCE 51
2092.0 FONDATION DE GANGS YAKUZAET DE CLANS NINJA 51
2094.0 LE CHANGEMENT DE PROFESSION 51

EXEMPLE D'AVENTURE DE BUSHIDO

« UNE SOIRÉE A L'AUBERGE DU SOMMEIL PAISIBLE »

Ce site est une auberge de village. Les Personnages arrivent à la tombée de la nuit, tandis que des nuages s'amassent au-dessus du village et annoncent une forte pluie. La pluie doit encourager les personnages à profiter de l'hospitalité de l'auberge.

A l'entrée, les arcs et les armes d'hast sont déposés dans des râteliers, comme à l'ordinaire. Les Katana et les No-dachi sont placé par un serviteur sur un râtelier réservé aux épées. Tout Samouraï présent sera escorté vers la chambre des hôtes de mar. que. Les autres seront conduits dans la pièce principale. Un bon repas sera servi à tout le monde. Les personnages Présents dans la pièce principale auront leur nourriture droguée avec un Poison Narcotique de Niveau 1, dans l'intention de les dépouiller de leurs biens.

LES PERSONNAGES

Personnel de l'auberge:

Yadoya Arinori (équivalent à un Yakuza de niveau 1, sans affiliation à un gang). Arinori est l'aubergiste. Il a conçu le plan de mettre de la drogue dans le repas des personnages. Avant que les personnages ne soient drogués, il s'est laissé attacher par le gang Yakuza pour éviter d'être Impliqué dans le vol. Arinori est un homme avare et mesquin. Fier de sa position d'aubergiste, il est extrêmement servile pour plaire à ses clients. Arinori porte des vêtements raffinés et un Tanto. Il possède un Wakizashi dans sa chambre.

Yadoya Yoage (Homme Moyen extra)

Yadoya Yoage est l'épouse de l'aubergiste. Elle est actuellement malade et reste alitée. Elle ne sait rien des activités criminelles qui se déroutent dans l'auberge.

Kikori Suza (Homme Moyen Extra)

Kikori Suza est la servante de l'auberge. Quand l'action commen. cera, elle courra à la cuisine. En découvrant l'aubergiste attaché, elle s'enfuira dans sa famille au village. Elle est innocente de toute activité criminelle.

Ryorinin Bocho (Yokum Moyen)

Ryorinin Becho est le cuisinier et le valet de l'auberge. C'est au 1 un espion de l'Oyabun Yakuza. Après avoir drogué la nourriture, il part se cacher dans un endroit plus sûr, jusqu'à ce qu'il soit rassuré par le chef des Yakuza. Si un combat éclate et que les Yakuza perdent, il s'enfuira pour aller prévenir son maître.

Le gang Yakuza

Le gang a l'intention de dévaliser tous les personnages qui ne sont pas des samouraï. Si leurs victimes ne succombent pas au poison, ils tenteront de les assommer en utilisant leurs épées dans leur fourreau comme des massues. Deux membres du gang serviront de guetteurs pour empêcher toute Intervention extérieure. Un sera placé devant la chambre des hôtes de marque pour empêcher un samouraï de venir voir ce qui se passe s'il entend des bruits de lutte... Il fera semblant d'être ivre et racontera qu'il s'agit d'une bagarre entre ses amis. Le chef et les autres Yakuza seront en train de jouer dans la pièce principale, attendant que la drogue prenne effet. Quelques-uns empêcheront les personnages d'aller chercher leurs armes. Les autres se chargeront de ceux qui ont résisté à la drogue. Le nombre de Yakuza sera le double du nombre de personnages présents dans la pièce principale. Tous saut deux seront des Yakuza communs de niveau 1. L'un sera un Sumo du 2ème niveau et l'autre le chef du gang.

Shirami Bomijiro (Yakuza du 4ème niveau)

Shirami Bamijiro est le chef Yakuza du village. Il n'est pas particulièrement brillant.

Si les personnages se débarrassent rapidement du gang, le Maître de Jeu peut ajouter des renforts Yakuza dans le jardin.

Objets Intéressante dans l'auberge

Une fouille de la cuisine révèlera une bouteille de céramique contenant un reste de drogue. Elle comporte toujours un sceau de cire distinctif. C'est le même que celui du médecin de l'Oyabun.

Dans les affaires de Becho contenues dans sa chambre, Il y a une petite affiche en bois d'une représentation Kukubi du mois dernier, dans une cité voisine. Elle est signée par un des acteurs. L'acteur, Haiyu Chimbo, est en liaison avec Becho, mais n'a aucun rapport avec les Yakuza.

La salle du « coffre » contient un coffre-fort renfermant 20 pièces d'argent et 50 pièces de cuivre. Il contient aussi les comptes de l'auberge, qui sont corrects. Un compartiment secret contient un sac de 20 pièces d'argent, deux perles d'intensité 1 et un Tanto ouvragé. Ils proviennent de victimes dévalisées. Le reste de l'ameublement de l'auberge n'a aucune valeur. Les personnages manquant de discernement peuvent croire que le service à thé de la maison de thé a de la valeur, mais il est ordinaire.

2010.2 TABLE D'ATTITUDE INITIALE.

Dé	Attitude	Description
01-05	Désastreuse	Aversion immédiate et profonde, et même haine. Très défavorable. Utili sez la colonne « Défavorable » de la Table des Réactions avec -10 sur le résultat des dés.
06-10	Très défavorable	Aversion/Défiance. Utilisez la colonne «défavorable» de la Table des Réactions avec -5 sur le résultat 91-95.
11-20	Défavorable	Utilisez la colonne « Défavorable » de la Table des Réactions.
21-35	Neutre	Utilisez la colonne «Neutre» de la Table des Réactions, avec - 5 sur le résultat des dés.
36-65	Neutre	Utilisez la colonne « Neutre » de la Table des Réactions.
66-80	Neutre	Utilisez la colonne « Neutre » de la Table des Réactions, avec + 5 sur le résultat des dés.
81-90	Favorable	Attitude amicale/polie. Utilisez la colonne «Favorable» de la Table des Réactions.
91-95	Très favorable	Attitude très positive. Utilisez la colonne « Favorable » de la Table des Réactions avec + 5 sur le résultat des dés.
96-00	Excellente	Réponse secourable et très amicale. Utilisez la colonne « Favorable » sur la Table des Réactions avec + 10 sur le résultat des dés.

Modificateurs sur les lancers des dés d'Attitude

Les personnages ont une armure plus importante que la loi ne l'autorise	-15
Les personnages appartiennent à une faction hostile aux PNJ	-20
Les personnages appartiennent une faction amie aux PNJ	+20
Les personnages, ou les PNJ, sont ivres	-5
Les personnages sont sales, négligés, habillés Incorrectement, etc.	-10
Les personnages prennent soin de leur apparence, de leurs vêtements, etc.	+10
Un Ninja non déguisé est présent dans le groupe	-10
Les personnages sont fortement armés et prêts au combat	-5

2011.0 RENCONTRES

Une Rencontre est une confrontation aléatoire avec un ou plusieurs Personnages Non-Joueurs. Elle peut n'avoir aucune signification, ou une très grande importance. Les meilleures Rencontres se mêlent à l'aventure que suivent les joueurs. Les pires viennent mécaniquement empiéter sur l'histoire, écrasant le cours du jeu et sa logique (4(les dés disent que le Shogun est dans cette hutte, zut, le Shogun est dans cette hutte ! ». La plupart des campagnes n'uti- 9l'sent pas du tout les Rencontres aléatoires, alors que d'autres n'utilisent que cela. Nous pensons que la meilleure solution se situe entre les deux.

Une Rencontre n'a pas.nécessairement lieu avec un être vivant. BUSHIDO permet de rencontrer des phénomènes naturels, des événements sociaux, ou même de grands moments historiques, appar- tenant à la toile de fond où se déroulent les aventures des joueurs.

2011.1 DÉTERMiNATION DE LA FRÉQUENCE DES RENCONTRES

Les Rencontres ont rarement lieu durant les parties les mieux

planifiées des scénarii. Elles surviennent généralement lors de voyages, sur les routes ou dans les zones sauvages. Le Nippon n'est pas un endroit sûr pour les voyageurs, ou du moins n'est pas très calme.

Quand l'Échelle de Temps Stratégique est utilisée, les Rencon- tres sont déterminées une fois par Tour (c-à-d une fois par jour). Le Maître de Jeu peut modifier ce chiffre, pour empêcher les joueurs d'être trop optimistes après leur rencontre du jour. Quel que soit le type de dé lancé, la chance qu'une Rencontre survienne dépend du terrain sur lequel les personnages ont commencé leur Tour.. La chance est :

1 sur Terrain Dégagé
2 sur Terrain Accidenté
3 sur Terrain Montagneux

Si un environnement périlleux est désiré, avec de fréquentes Rencontres, utilisez ld6 pour déterminer leur occurence. Pour une distribution normale, ni trop fréquente afin de ne pas gêner les voyages, ni trop sûre pour empêcher les personnages de devenir paresseux lancez ldlO. Si le Maîre de Jeu souhaite un voyage sans encombre, utilisez ld20. La chance d'une Rencontre est augmen- tée de 1 si les personnages voyagent sur une route, une rivière ou un fleuve, ou pendant la nuit. Si vous souhaitez utiliser les Rencon- tres aléatoires quand les personnages se déplacent en ville pour leurs occupations habituelles, prenez les statistiques du Terrain Dégagé. Pendant le Temps d'Eclipse, le dé est lancé une fois par semaine (un Tour de Temps d'Éclipse).

2011.2 HEURE DES RENCONTRES

Les Rencontres peuvent survenir dans la première ou la deuxième tranche des 12 heures d'une journée. En cas de Rencontre, le Maître de Jeu lance ld6 : un résultat de 1 à 3 indique la première tranche de la journée, et un score supérieur la deuxième.

Le Maître de Jeu lance alors ld12 pour déterminer l'heure exacte de la Rencontre. Il peut aussi -lancer des dés supplémentaires pour déterminer la minute exacte, si nécessaire.

Les personnages, comme tout le monde, ont besoin de dormir. Si une Rencontre survient pendant que les personnages se reposent (généralement la nuit), alors le Maître de Jeu peut imposer que seule une fraction du groupe soit éveillée et armée, montant la garde. Les autres devront être réveillés par les sentinelles et ne seront pas totalement armés.

2011.3 DISTANCES DES RENCONTRES

Si le Maître de Jeu souhaite déterminer aléatoirement la distance séparant les personnages des joueurs des PNJ rencontrés, voici la méthode:

Il doit d'abord déterminer si l'un des groupes est surpris : 1 chance sur 6 pendant le jour et 2 chances sur 6 la nuit. Si l'un des groupes est en état d'alerte et peut détecter l'autre, la surprise n'est pas possible. Les Animaux Chasseurs ne sont jamais surpris, car ils cherchent toujours activement les rencontres. Les sentinelles peuvent être surprises la nuit, à moins qu'une lumière brillante éclaire leur zone. Le Maître de Jeu peut considérer la Rencontre comme une Chose Cachée dans ce cas. Si un groupe est surpris, l'autre reçoit 1 Tour Détaillé pour agir comme il souhaite, avant que les autres personnages ne puissent réagir. On entre dans l'Échelle de Temps Détaillée dès le début de la Rencontre.

Distance entre les Personnages lors de la Rencontre :
Jour Nuit

Les Personnages,des Joueurs sont surpris 2d6 x 5 mètres ld6 mètres Les Personnages rencon-

trés sont surpris ld6xl0mètres ldlO+10mètres Les deux groupes sont

surpris ld6 mètres IC mètres Personne n'est surpris 3d6 x f) mètres 1 d6 + 5 mètres Si un des groupes s'enfuit + 20 mètres + 10 mètres

2011.4 EXEMPLE DE TABLES DE RENCONTRES

Dans le matériel fourni dans la boite de BUSHIDO, vous trouve- rez une feuille de références contenant un exemple de Tables de Rencontres. Nous insistons sur le mot EXEMPLE. Dans notre cam- pagne, vous développerez rapidement vos propres personnages, de nouvelles créatures, etc. Les Tables de Rencontre devront alors être étendues pour tenir compte de ces nouveaux éléments. De plus, dans tout système de rencontres aléatoires, vous obtiendrez sûrement des résultats illogiques. Vous avez le droit de choisir un résultat plus logique dans la table, ou d'en inventer un. Cela s'applique aussi lors de la quatrième rencontre consécutive de 3 bandits asthmatiques armés de bâtons. La variété est essentielle pour le rôle et une série ennuyeuse de rencontres trop prévisibles peut diminuer très rapidement l'intérét des joueurs les plus enthousiastes.

2012.0 CRÉATION DES PERSONNAGES NON-JOUEURS

Les êtres humains sont sans conteste les PNJ les plus difficiles à créer pour un Maître de Jeu. Ils peuvent être motivés, équipés et entraînés d'une façon aussi variée que les personnages des joueurs.

Quand il a besoin rapidement d'une série de PNJ, le Maître de Jeu peut utiliser les statistiques de la page suivante, définissant un personnage « classique » de chaque Profession.

Ces statistiques « Classiques » sont obtenues en ajoutant 10 aux modificateurs d'Attribut de chaque Profession. Avec ces valeurs, toutes les autres Aptitudes et Capacités peuvent être cal- culées rapidement en cas de besoin. Pour le calcul du Zarishin des PNJ Classiques, toutes les Professions utilisent la seconde ligne de la table du chapitre 1043.7b, pour les valeurs comprises entre 30 et 59.

Pour créer des PNJ plus variés, le Maître de Jeu dispose de plu- sieurs méthodes. Un personnage ou un groupe de personnages peuvent être définis en ajoutant tout simplement un bonus dans un ou plusieurs Attributs. Exemple : les « gros-bras » du meilleur gang Yakuza de Yedo peuvent recevoir un bonus de + 10 dans leur score de Force, donnant un résultat de 20. Les meilleurs guerriers de la garde d'un Daimyo peuvent avoir un bonus de +5 dans tous les Attributs. Si un PNJ supérieur est désiré, accordez tout simplement un bonus à tous ses Attributs : + 5 dans le cas d'un homme supé- rieur et + 10 pour créer un véritable héros ! Souvenez-vous qu'un Attribut ne peut jamais dépasser 40, à moins qu'un tel pouvoir surhumain ne soit cohérent dans le cas du personnage. En créant des personnages non-joueurs de haut niveau, le Maître de Jeu doit refléter leur plus grande expérience dans leurs scores d'Attributs. Une méthode rapide: ajoutez ld3 par Niveau aux Attributs Classi- ques. Il peut s'agir d'un bonus unique, ou le dé peut-être lancé pour chaque Attribut. Cependant tous n'ont pas besoin d'être augmentés.

2012.1 LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

Quand il crée des Personnalités PNJ, le Maître de Jeu peut et doit prendre le temps de détailler toutes les compétences du per- sonnage. Mais quand il gère un grand nombre de PNJ ou qu'il a besoin rapidement d'un personnage, on utilise une approche moins précise. Dans ce cas, les compétences des PNJ sont divi- sées en trois classes.

Les compétences de Classe 1 comprennent celles pour lesquel- les la Profession/Caste du personnage reçoit un bonus, ou celles qui sont essentielles à son rôle. La valeur de base de la CSB brute est égale à 9.

Les Compétences de Classe 2 comprennent toutes les autres compétences que le personnage est censé étudier. La valeur de base de la CSB brute est de 5.

Les Compétences de Classe 3 comprennent toutes celles que le personnage peut posséder. 11 n'a reçu que peu -ou pas d'entraîne- ment spécial. La valeur de base de la CSB brute est 0.

Pour déterminer la CSB brute d'une compétence, ajoutez le résultat d'un dé à la valeur de base. Le type de dé lancé est donné

2010.3 TABLE DES RÉACTIONS

Dé	Réaction favorable	Réaction neutre	Réaction défavorable
01	Perte de la Réaction favorable. Utilisez la colonne « Défavorable » pour les prochaines réactions.	PNJ offensé, en colère. Utilisez la Attaque Immédiate ou défi. colonne « Défavorable » pour les prochaines réactions.	Attaque immédiate ou défi
02-05	La demande des personnages ne sera pas satisfaite. Utilisez la colonne « Neutre » pour les prochaines réactions.	N'aime pas ou suspecte les actions des personnages et n'offre aucune aide. Peut se mettre en colère s'il n'y a pas d'excuses ou d'offre. Utilisez la colonne « Défavorable » pour les prochaines réactions.	Colère / haine immédiate et irrévocable. Attaque les personnages insistants.
06-20	Amical mais n'est pas secourable. N'aidera probablement pas les personnages sans une bonne raison.	N'est pas incliné à aider les joueurs; plus d'interaction avec les personnages sans bonne raison.	Ouvertement hostile. Grossier et méprisant envers les personnages. Peut chercher la bagarre.
21-60	Amical envers les personnages. Les aidera pour une récompense ou si on lui donne l'occasion de le faire.	Utilisez la colonne « Favorable » avec le résultat 02-05 mais restez dans la colonne « Neutre ».	Comme une réaction «Neutre» avec le résultat 02-05 mais restez dans la colonne «Défavorable».
61-80	Très amical. Offre de lui-même une aide mineure. Aidera plus les personnages si on le lui demande. Peut se joindre aux personnages pour un certain temps.	Comme une réaction « Favorable » avec le résultat 06-20 mais restez dans la colonne,«Neutre».	Comme une réaction «Neutre» de résultats 06-20 mais restez dans la colonne «Défavorable».
81-99	Très amical / secourable. Offre son aide avec enthousiasme, au mieux de ses capacités.	Comme une réaction « Favorable » avec le résultat 21-60, les autres réactions seront tirées dans la colonne « Favorable».	Comme une réaction « Neutre » avec la résultat 21-60. Les autres réactions seront tirées dans la colonne « Neutre ».
00	Lien d'amitié immédiat et profond.	Comme ci dessus, mais les dés ont un bonus de + 5 aux, prochains jets.	Comme ci dessus, mais les dés ont un bonus de +5 aux prochains jets.

Modificateurs au dé de réaction

Les personnages parlent courtoisement, se tiennent correctement, etc.	+5
Les personnages sont grossiers	-20
Les personnages sont trop polis pour le statut de l'interlocuteur	-5
Les personnages étaient auparavant en termes hostiles avec le PNJ	-10
Les personnages étaient auparavant en termes ami caux avec le PNJ	+10
Le Statut du personnage est supérieur à celui du PNJ	+5
Le Statut du personnage est inférieur à celui du PNJ	-5
Les personnages et le PNJ sont de la même caste	+5
Les personnages et le PNJ ont de caste différente	-5
Les personnages font une bonne « offre » au PNJ	+ 10 à+30
Les personnages font une offre inappropriée ou mesquine	(au choix du Mj) - 10 à -30
Les personnages utilisent un Art, leur Statut, etc., pen dant la rencontre	+NE (nb d'effet)
Le groupe contient un Ninja et parle avec des PNJ non Ninja	-20
Le groupe parle avec des PNJ Ninja:	
Les personnages ne sont pas Ninja	-10
Le groupe contient un Ninja de même clan ou d'un Clan Allié	+10
Le groupe contient un Ninja d'un Clan Neutre	+5
Le groupe contient un Ninja d'un Clan Hostile	-2

dans la Table de Valeur des Trésors, chapitre 2020.2, p.28. Utilisez la Valeur pour une Intensité égale au niveau du PNJ.

Si on obtient une CSB brute supérieure à 19 et que la compétence concernée est un Bugeï, les points restants sont utilisés pour la CSB d'un Okuden du Bugeï, s'il en existe. Si la Compétence n'est pas un Bugeï ou ne possède pas d'Okuden, alors les points supplémentaires sont perdus. N'oubliez pas que les personnages ajoutent leur niveau à la CSB brute pour obtenir la CSB de base, si leur Profession reçoit un bonus pour la compétence.

Le Mettre de Jeu peut simplement déterminer une valeur de CSB pour toutes les Compétences d'une Classe donnée quand il a beaucoup de PNJ à contrôler, ou s'il détermine un type général de personnages pour un scénario. Ainsi, tous les bandits attaquant les héros peuvent avoir une CSB brute de 12 en Kenjutsu (Compétence de Classe 1), mais ils n'auront qu'une CSB de 6 en Kyujutsu (Compétence de Classe 2).

Le choix exact des Compétences d'un PNJ, et leur Classe est laissé vague délibérément. Les variations peuvent être importantes et dépendent énormément de la campagne. Le choix est laissé au Maître de Jeu. Des suggestions sont données dans la description des différents types d'humains (chapitre 2013.0, p.6).

2012.2 LE KI DES PERSONNAGES NON-JOUEURS

Pour les personnages non joueurs courants, en utilise rarement le ki. Comme l'utilisation des Pouvoirs du ki ajoute à la complexité du jeu, il est recommandé de ne les utiliser que dans le cas des Personnalités PNJ, et encore. Le ki est égal à son Niveau, plus 1 point pour chaque compétence où la CSB brute est égale à 19 et pour chaque Attribut ayant un score de 40. Si le Maître de Jeu souhaite accorder plus de ki au personnage, il peut lui donner un CSB brute de 19 en Méditation. Cela lui permet de gagner plus de ki selon les règles mentionnés dans le livret 1. Il peut décider que le ki provient de quelque source surnaturelle.

2012.3 CATÉGORIES DE PERSONNAGE NON-JOUEURS.

Le PNJ typique ressemble aux personnages de joueurs dont il exerce la Profession, quoique certaines professions ne leur soient pas accessibles. Une des différences majeures réside dans les Points de Vie. En plus des types dits Classiques, nous avons défini dans Bushido deux sous catégories de personnages: Les Hommes Communs et les Extra.

Les Hommes Communs ont 1d10 Points de Vie, ou 1d10 points de Vie par niveau. Les autres méthodes de calcul des Points de Vie ne sont pas utilisées. De plus, les compétences de Classe 1 des Hommes Communs sont considérées comme étant de Classe 2, les Classes 2 comme classe 3, et les Classes 3 n'existent plus. Les Hommes Communs ont aussi un malus de - 1 sur tous leurs jets de protection.

Les Extra sont au plus bas de l'échelle. Ils rie possèdent qu'un seul Point de Vie, et donc toute attaque réussie les vainc. Leurs Compétences sont Identiques à celles des Hommes Communs et lis ont un malus de - 2 sur leurs jets de protection.

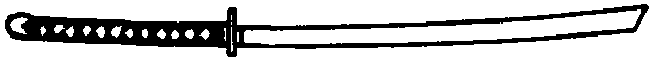


TABLE DES STATISTIQUES DES PNJ CLASSIQUES

Profession	Force	Agilité	Vitesse	Santé	Intelligence	Volonté
Bushi	20	20	15	25	5	10
Jdp brut	7	7	5	8	2	3
	Dommages : +1	PAB: 10	**NMA :** 2	**MB :** 5		
Capacités	Bagarre : 6	Escalade : 10	Saut : 8	Nage :7 + niv		**PdV :** 25 + 1d10 / niv.
Budoka & Ninja	15	20	20	20	10	10
Jdp brut	5	7	7	7	3	3
	Dommages : +0	PAB: 10	**NMA :** 2	**MB :** 7		**PdV :** 20 + 1d10 / niv. **B**
Capacités	Bagarre : 5*	Escalade : 10*	Saut : 10*	Nage : 6*		**PdV :** 20 + 1d6 / niv. **N**
Shugenja & Gakusho	5	10	10	10	20	25
Jdp brut	2	3	3	3	7	8
	Dommages : -1	PAB: 5	**NMA :** 1	**MB :** 3		
Capacités	Bagarre : 4	Escalade : 5	Saut : 5	Nage : 3 +niveau		
	Magie : 9 + niveau	Pouvoir : 25 + niv. en d10				**PdV :** 10 + 1d3 / niv.
Yakuza	10	20	15	15	20	10
Jdp brut	3	7	5	5	7	3
	Dommages : +0	PAB: 10	**NMA :** 2	**MB :** 5		
Capacités	Bagarre :	Escalade : 10	Saut : 8	Nage : 5 + niveau		**PdV :** 15 + 1d6 / niv.
«Homme Moyen»	10	10	10	10	10	10
Jdp brut	3	3	3	3	3	3
	Dommages : +0	PAB: 5	**NMA :** 1	**MB :** 3		
Capacités	Bagarre : 3	Escalade :5	Saut : 5	Nage : 3		**PdV :** 10

**** Le ninja ajoute son niveau à ce chiffre***

Tout type de PNJ peut-être désigné comme «Commun» ou « Extra » par le Maître de Jeu. Le but principal de ces sous catégories est de fournir la masse typique de vilains ineptes qui sont massacrés par les héros japonais. Ils peuvent aussi servir de porteurs, jouer un rôle dans les complots, personnages mineurs, mais « générique » de la population de la campagne.

Les Hommes Communs et les Extra peuvent recevoir des compétences normales, ou même des niveaux professionnels élevés pour offrir aux personnages des joueurs un défi plus significatif dans une bataille ou une aide appréciable quand ils se trouvent en difficulté.

2013.0 TYPES D'HUMAINS

Les hommes qui habitent le Nippon sont regroupés en différents types. Voici une sélection des types les plus communs et / ou les plus intéressants.

Abbés / Prieurs-

Les Abbés bouddhistes et les Prieurs Shinto sont respectivement les chefs de leurs communautés religieuses. Dans une telle rencontre, il y a 70% de chances que le groupe soit bouddhiste; il est autrement Shinto. L'Abbé / Prieur est un Gakusho de niveau 1d3 + 3. Son niveau permet de mesurer son importance et la taille de son entourage.

Les Abbés sont accompagnés de 2d6 Gakusho (niveau aléatoire) et de 1d3+1 Gardes Soheï (décrits plus loin dans ce chapitre) à moins qu'ils ne soient à la tête d'un ordre ou d'une secte Yamabushi. Dans ce cas, ils voyagent avec des Moines-Guerriers, au nombre de 1d6 + 1 par niveau, Ils voyagent en char à bœufs (15% de chances), en kaga (40%) ou à pied (45%) Les groupes Yamabushi ont 10% de chances d'être à cheval. Les Prieurs voyagent à pied avec 1d3 + 1 Gakusho (niveau aléatoire) et 1d6+ 1 gardes (Bushi Classiques de niveau aléatoire).

Armes: Abbé, rien. Prieur, Bo, et Dai-sho s'il est Buke.
Classe d'Armure: Abbé, robes CA3. Prieur, vêtements de bonne qualité CA3.
Compétences de Classe 1 : tous les Yoga, et Théologie appropriée; Rhétorique
Compétences de Classe 2 : toutes les Compétences à bonus des Gakusho.
Trésors: Abbé, Riche. Prieur, Abondant.
Trésor spécial: Relique Sainte, 10% de chances par niveau.

Armées-

La taille des Armées peut être calculée en utilisant les règles données pour la garnison d'un château (chapitre 2052.0, p.35). Déterminez au hasard le Niveau du « château » pour connaître la taille de la garnison. Il y a 60% de chances qu'une armée soit conduite par un Daïmyo. Autrement, ce sera le Commandant des Troupes, comme pour les châteaux.

Les armées peuvent offrir un emploi aux personnages si elles partent pour une bataille. Les voyageurs armés qui n'appartiennent pas au camp de l'armée seront sujets à de nombreuses questions, et risquent de se retrouver dans une très mauvaise situation.

Trésor Spécial: doublez les chances normales des Armes (trésor) et le nombre d'armes dans le trésor d'un Daïmyo.

Artisans-

Les artisans vont de l'humble chaudronnier au forgeron honoré. Physiquement, ils ont les mêmes Attributs qu'un Homme Moyen. Le Maître de Jeu peut utiliser la colonne d'intensité de la table de Valeur des Trésors pour juger de la maîtrise de l'artisan. La même table peut être utilisée pour déterminer son Niveau du personnage dans son art. Seul un Maître Artisan (Niveau 6) peut fabriquer un objet au-dessus de la moyenne. Convaincre un tel artiste de vendre son œuvre est une chose difficile, et l'acheteur présumé doit tenter de l'influencer avec son Statut Social.

Aventuriers-

Un groupe de personnages voyageant dans le Nippon à la recherche d'aventures, tout comme les personnages des joueurs. Ils sont tous membres d'une des Professions majeures. Leur niveau est aléatoire. Le groupe est généralement composé de 2d3+1 personnes.

Les artisans voyagent rarement avec le produit de leur travail, pas plus qu'ils ne prennent de commandes quand ils se déplacent. On peut utiliser son Statut pour influencer un artisan et le Convaincre d'interrompre son voyage pour fabriquer un objet spécifique sur commande, si on lui offre des facilités de travail.

Armes: En voyage, un Wakizashi (50%) ou un 80 (50%).
Classe d'Armure: Vêtements de CA 1d2+ 1.
Compétences de Classe 1 : Artisanat comme Compétence Bonus.
Compétences de Classe 2 : aucune.
Compétences de Classe 3 : Toutes les autres Compétences.
Trésor: De l'argent et des pierres précieuses de type du Trésor correspondant à la valeur des objets fabriqués; seuil initial: Misérable.
Trésor Spécial : Les œuvres d'art sont un bon exemple des travaux des artisans. Aucune marchandise, ni arme (sauf pour un forgeron), ni Relique.

Dé	Profession
1-4	Bushi
5-6	Budoka
7	Shugenja
8	Gakusho (50% Bouddhiste; 50% Shinto)
9	Yakuza
10	Ninja

Considérez chaque personnage comme un membre individuel de sa Profession pour déterminer l'armure, les armes, les trésors, etc.

Bandits-

Les bandits sont de petits voleurs, exerçant leur métier sur les routes du Nippon. Ce sont des Heimin, des gens du peuple, mais ils peuvent

être dirigés par un Ronin malchanceux. Ce sont généralement des Bushi Classiques, mais le Maître de Jeu peut créer des gangs de Yakuza ou de Budoka, et même mélanger ces Professions.

Armes: Wakizashi, plus Yari (35%) ou 80 (45%). Un bandit sur cinq possède un Hankyu. Le chef porte un Katana, ou le Dai-sho si c'est un Ronin.

Classe d'Armure: Vêtements inférieurs CA3. 30% de chances de posséder une armure Ashigaru de CA 1d3+3.

Compétences de Classe 1 : Compétences des armes portées.

Classe 2: Kyujutsu

Trésor: Pauvre

Bateleurs-

Les Bateleurs sont dans le bas de l'échelle sociale, juste au-dessus des Eta. Ce sont des Hommes Moyens se spécialisant dans une forme d'Amusement, bien qu'ils connaissent aussi les autres arts dont ils ont besoin pour leur travail. Sans entrave sans domicile fixe et ayant peu de liens familiauA, ils vcyagen ~aa~ tcLt le Nippon.

Armes: aucune.

Classe d'Armure: Vêtements de CA 1d2+ 1.

Compétences de Classe 1: Forme spéciale d'Amusement.

Compétences de Classe 2: Les Compétences d'Amusement apparentées.

Trésor: Pauvre.

Trésor Spécial : Biens consistant en costumes, instruments de musique, etc.

Brigands-

Les brigands sont meilleurs guerriers que les bandits, mais leur moralité ne s'est pas améliorée. Ce sont souvent des Ronin (40%) qui se sont reconvertis dans le vol, n'ayant pas trouvé de contrat de mercenaires. Sinon, ce sont des Ashigaru (paysans guerrier) qui ont refusé de retourner aux travaux des champs (cela était fréquent). Il peut y avoir parmi eux des déserteurs de l'armée d'un Daïmyo. Il y a 25% de chances que le gang possède des chevaux.

Armes: katana, plus yari (65%) ou Naginata (35%). 50% du gang porte un Dai-kyu. Les Ronin portent le Dai-sho.

Classe d'Armure: 30% de chances d'une CA 2d3 + 2, autrement CA4.

Compétences de Classe 1 : Compétence des armes.

Compétences de Classe 2 : Bojutsu, si le gang possède des chevaux.

Trésor: Moyen

Trésor Spécial: triplez les chances normales d'Armes.

Budoka-

Les Budoka errants sont généralement vêtus selon leur classe sociale, Ils dédaignent les armures, Il y a 30% de chances qu'un Budoka appartiennent à un Ryu, connaissant 1d3 Okuden pour compléter son Bugeï. Les Budoka sont le plus souvent d'origine Heimin.

Armes: Aucune (50%**),** Nunchaku (25 *^{0}Â),* Arme avec une Chaîne utilisant le Kusari-jutsu (20%**),** ou une autre arme à Bonus pour un Budoka (5%).

Classe d'Armure: Vêtements CA3.

Compétences de Classe 1 : Atemi-waza, Jujutsu, Compétence des armes portées.

Compétences de Classe 2 : Okuden (si c'est le cas), toutes les autres à Bonus des Budoka.

Trésor: Pauvre

Trésor spécial: Aucune arme.

Bushi-

Les Bushi peuvent être de simples voyageurs, mais si ce sont des samouraï, ils sont peut être en mission pour leur Seigneur. Il y a 20% de chances qu'un Bushi appartienne à un Ryu, connaissant 1d3 Okuden pour compléter son Bugeï. Lancez 1d10 pour déterminer sa Classe Sociale:.

1 = Samouraï en mission pour son Daïmyo
2 = Samouraï voyageant pour son compte personnel
3 à 6 = Ronin
7 ou plus = Ashigaru

Les Bushi voyagent généralement à pied, bien qu'un Samouraï en mission soit généralement à cheval (70%). A cheval, un Bushi portera sa meilleure armure ou ses meilleurs vêtements, avec le Nom de son Seigneur en évidence (emblème héra1d1que).

Armes : katana. Si c'est un Buke, Dai-sho. 65% de chances de posséder un Dai.kyu. Un Buke à cheval porte un Naginata. Un Ashigaru porte un Yari (60%) ou Naginata (40%).

Classe d'Armure: Vêtements CA3 avec une CA 2d3 + 2 disponible. Les Samouraï en mission disposent d'une armure de CA 2d3+4.

Compétences de Classe 1 : Compétences des armes portées.

Compétences de Classe 2 : 1 Okuden (si c'est le cas). Toutes les autres compétences à Bonus des Bushi.

Trésor: Samouraï Précieux; Ronin, Moyen; Ashigaru Pauvre. Trésor

Spécial: Tripler les chances normales d'Armes.

Daïmyo-

Les Daïmyo, seigneurs féodaux dirigeant les provinces du Nippon, possèdent une autorité et un pouvoir terrifiants. La loyauté de leurs samouraï est immédiate et sans limite, car ils sont toujours prêts à mourir sur le champ pour leur seigneur. De grandes récompenses, des terres, des honneurs, et même l'élévation au rang de Buke peuvent constituer la récompense d'un Daïmyo. Sa parole fait loi sur ses terres. Les personnages qui rencontrent un Daïmyo doivent se conduire le mieux possible sous peine d'une attaque immédiate des Samouraï du Seigneur, ou d'une invitation à se faire Seppuku.

Le Daïmyo lui-même est généralement un Bushi Classique. Quand vous lancez les dés pour déterminer son niveau dans la colonne Intensité de la Table de Valeur des Trésors, réduisez le résultat de 50. Le Daïmyo entretient une garde personnelle de 2d3+3 Bushi Classiques. Ils portent la même armure que leur Maître. Ils s'éloignent rarement de lui, même s'ils ne sont pas visibles.

En voyage, un Daïmyo est généralement à cheval (85%) ou en Kaga (15%). Le cortège est généralement précédé d'un porte-enseigne, un Samouraï voyageant à pied et arborant le nom du Daïmyo, et qui dégage la route pour son Maître. Si le voyage est rapide, sa place est prise par un cavalier qui galope à tombeau ouvert sur la route. Dans les deux cas, la seule attitude à adopter est de dégager le chemin et de se prosterner quand le Daïmyo passe. Quand le cortège s'arrête dans une auberge, les autres hôtes sont expulsés pour fournir des logements à tous les gens de la suite. S'il n'y a plus de place, le reste du cortège campe à l'extérieur de la maison.

Les Daïmyo emploient souvent des personnages des joueurs. Ils peuvent être utilisés lors de l'introduction dans un scénario préparé par le Maître de Jeu. Les personnages doivent être conscients de ce que représente la colère d'un Daïmyo, ou même son déplaisir. Les deux peuvent être fatals.

Armes: Le Dai-sho. Jetez les dés pour la qualité des armes, en soustrayant 50 au résultat.

Classe d'Armure: Vêtements supérieurs de CA3. Une armure samouraï de CA 1d3 + 7 est disponible. Il y a 20% de chances qu'il porte une veste de Ninja CA4 sous ses vêtements.

Compétences de Classe 1 : Les Compétences à Bonus de Bushi.

Trésor: Merveilleux.

Trésor spécial: Doublez les chances normales d'Armes.

Docteurs-

Les Docteurs sont des Hommes Moyens avec la Profession PNJ de médecin. Déterminez le niveau des Compétences à Bonus de Docteur de façon aléatoire.

Armes: aucune.

Classe d'Armure: Bons vêtements de CA3.

Compétence de Classe 1 : Médecine, Herborisme. Classe 2: Shiatsu.

Trésor: Moyen.

Trésor Spécial: 15% de chances par niveau de posséder 1d6 Unités de Drogues. Si vous utilisez le niveau pour les drogues, il est égal au niveau du docteur. Aucune arme.

Duellistes-

Les Duellistes sont des Bushi (80 $^{\%}$) ou des Budoka (20%) Classiques. Ils vivent en dépouillant de leurs biens leurs adversaires vaincus. Généralement, ils défient en duel une victime potentielle, ou provoquent un tel défi par leurs actions. Il y a 40% de chances qu'un Duelliste appartiennent à un Ryu, connaissant 1d6 Okuden. Les Bushi Duellistes sont souvent des Ronin (85%). Ce sont autrement des Ashigaru. Les Budoka Duellistes sont toujours des Heimin.

Armes: Bushi, Katana (85%) ou au choix du Maître de Jeu. Les Ronin portent le Dai-Sho. Budoka, voir le Budoka classique.

Classe d'Armure: Vêtements CA3. Les Bushi disposent d'une CA 2d3+ 1.

Compétences de Classe 1 : Les principales formes d'armes.

Compétences de Classe 2 : Okuden.

Trésor: varie suivant la chance actuelle du Duelliste. L'intensité est aléatoire, en commençant par « Misérable»

Trésor spécial: Doublez les chances d'arme. Aucun Bien.

Erudit-

Un Erudit est un homme Moyen consacré à l'étude des Arts Fins, qui en fait sa profession. Son niveau est aléatoire. C'est un Maître dont la CSB est 19 pour 1d3 Arts Fins.

Armes: aucune.

Classe d'armure: Vêtements CA 1d2 + 1.

Compétences de Classe 1 : 2d3 Arts Fins.

Compétences de Classe 2 : 2d3 Arts Fins.

Trésor: Pauvre, en utilisant le niveau comme valeur de Budo.

Trésor spécial : Aucune chance de Marchandises. Si on obtient une œuvre d'art, utilisez les caractéristiques d'un trésor « Précieux »pour déterminer son type.

Gakusho-

Les Gakusho parcourent le Nippon à la recherche de l'illumination. Ils sont Bouddhistes (70%) ou Shinto (30%). Les Bouddhistes sont habillés des robes safran d'un simple prêtre, quel que soit leur rang dans la hiérarchie ecclésiastique. Ils diffèrent ainsi des prêtres de l'entourage d'un Abbé, vêtus selon leur position. Le clergé Shinto ne revêtent pas leurs robes religieuses à moins qu'ils ne soient en train d'accomplir un rite particulier.

Les clercs Bouddhistes possèdent un bol pour mendier leur nourriture, vivant des aumônes des persont:es qu'ils rencontrent durant leur voyage. C'est un acte méritoire de faire l'aumône à un Gakuho Bouddhiste (1 point de On est accordé pour un don généreux). Les clercs des deux religions peuvent solliciter des donations pour un projet (20% de chances). Un présent offert à un Temple ou à un Sanctuaire (cf livret 1) permet de gagner un total de On établi par le Maître de Jeu avant que le Don ne soit fait (les personnages doivent donner leur argent avant de savoir quel sera la « récompense ». Pour déterminer la Classe de Compétence des différents Yoga, lancez 1d5:

Trésor: Pauvre.
Trésor Spécial: Aucune ciwnce de Biens. 5% de chances par niveau d'une Relique. Si c'est le cas, il peut s'agir d'un Texte Sacré (70%) d'une Relique sainte (25%) ou d'un objet déterminé aléatoirement.

1 = Karma-Yoga
2 = Gnana-Yoga
3 = Hatha-Yoga
4 = Prana-Yoga
5 = Raja-Yoga

Armes: Bo (80%) ou aucune.
Classe d'Armure: Robes ou Vêtements de CA3.
Compétences de Classe 1 : 1 Yoga par niveau ; Théologie.
Compétences de Classe 2 : 1d3 Yoga supplémentaires; Compétences à Bonus des Gakusho.
Compétences de Classe 3 : Tous les Yoga restant.

Gardes Sohei-

Les Gardes Sohei sont un groupe mélangé de Bushi Classiques consacrés à un Temple et de Moines-Guerriers. Ces moines sont décrits plus loin dans ce chapitre. Voici les statistiques des Bushi dédiés à un Temple. Le groupe contient autant de Bushi que de Moine-Guerrier; tout homme supplémentaire est un Moine-Guerrier. Le leader est aussi un Moine-Guerrier, armé comme des hommes mais avec une Classe d'Armure supérieure de 1.

Armes: Katana, plus Yari (80%) où Naginata (20%).
Classe d'Armure: CA 2d3 de style Samouraï (75%) ou Ashigaru (25%).
Compétences de Classe 1 : Compétences des armes portées.
Compétences de Classe 2 : Théologie boudhiste, Rhétorique et Méditation, et les autres Compétences à Bonus des Bushi.
Trésor: Pauvre
Trésor spécial: Aucune chance de posséder des Marchandises.

Geisha / Courtisanes-

Les Geisha sont des «Hommes» Moyens. Elles ont un niveau aléatoire dans leur Profession. Un lancer séparé de dé d'Intensité est effectué pour déterminer leur tarif. Les Geisha de niveau I ou 2 prennent ce chiffre multiplié par 5, en pièces de cuvre. Les Geisha de niveau 3 ou 4 demandent des pièces d'argent, et les Geisha de niveau supérieur des pièces d'or. Elles savent aider un client à passer le temps de plusieurs manières très plaisantes. Engager une Geisha ajoute le niveau de la Dame au On de l'employeur.

Armes: aucune.
Classe d'Armure: Vêtement supérieur de CA3.
Compétences de Classe 1 : Shiatsu; Koto; Biwa; Chant.
Trésor: Moyen, en utilisant le niveau comme « valeur de Budo ».
Trésor Spécial: Aucune arme. Soustrayez le tarif en argent du dé, pour déterminer la qualité des Marchandises.

Groupe de guerre-

C'est un groupe de Samouraï complètement armés et portant une armure. Ils seront extrêmement soupçonneux envers tous les étrangers (-20 sur le lancer de dé d'Altitude initiale). Ils peuvent chevaucher pour rejoindre une troupe plus importante, guerroyer, effectuer un raid, chasser des Bandits ou des Brigands, etc. Il est peu probable qu'ils attaquent à vue, à moins que les personnages ne semblent de toute évidence suspects, mais toute provocation déclenchera immédiatement le combat.

Un groupe de guerre est constitué de Bushi Classiques. Le leader a un niveau de 2d2 + 2. Il a un lieutenant de niveau 2d3 et 4d6 fidèles du premier niveau. Les leaders et un tiers environ des hommes seront à cheval. Il y a 40% de chances que le groupe entier soit à cheval. Dans 50% des cas, le groupe comprend 2d5 x 5 Ashigaru, auquel cas tous les Samouraï seront à cheval et les troupes paysannes à pied. Les Ashigaru sont des Bushi Communs du premier niveau.

Armes: Samouraï, Dai-sho, Daikyu et 10% de chances d'un Nodachi par homme. A cheval, un Samouraï porte un Naginata (60%) ou un Yari (40%). Ashigaru, katana et Yari.
Classe d'Armure: Samouraï CA 2d3 + 4. Ashigaru CA 2d2 + 3.
COMPÉTENCES: Comme un Bushi Classique.
Trésor: samouraï, Moyen. Ashigaru, Pauvre.
Trésor spécial : Les Samouraï ont quatre les es unances normales de posséder une arme.

Katari-Be-

Les Katari-Be sont des Erudits itinérants et des bateleurs. Ils sont considérés comme des Hommes Moyens, mais le Maître de Jeu peut leur donner un bonus de 5 aux Attributs en relation avec leur Profession (Intelligence pour les Erudits, Agilité et Vitesse pour les Acrobates, etc). Les Katari-Be sans lien familial ni domicile, voyagent sans entrave dans tout le Nippon. Cela explique la préférence de Ninja pour ce déguisement. Les Professions les plus courantes sont:

Dé	Profession
1-3	Docteur
4-7	Artisan
8	Erudit
9	Bateleur
10	Philosophe

Ces Professions sont expliquées ailleurs dans ce chapitre. Elles peuvent être étudiées par des personnes n'appartenant pas à la classe Katari-Be, mais ces pratiquants moins motivés seront moins efficaces. Le niveau des Katari-Be est déterminé aléatoirement, en réduisant de 20 le lancer de dé sur la Table d'intensité.

Maître-

Le Maître est un professionnel spécialisé dans un ou plusieurs Bugeï. Le personnage a une CSB Brute de 19 dans ses Compéten. ces spécialisées et un niveau égal à 2d3 pour les utiliser. Ses Attri. buts sont ceux d'un Homme Moyen. Il ya 40% de chances que le personnage soit aussi Maître de 1d3 Okùden de son Bugeï. De tels Maîtres peuvent enseigner leurs Compétences spécialisées.

Les maîtrises sont déterminées sur la table suivante:

Dé	Bugeï
1-3	Bugeï d'arme: Kenjutsu (40%), Sojutsu (30%) ou Naginatajutsu (30%).
4-7	Bugeï de combat à main nue: Atemi-waza, Jujutsu, et 1 Bugeï à bonus de Budoka.
8	Bojutsu et Jojutsu.
9	Kusari-jutsu et une forme d'arme qui l'accompagne.
10	Lancez deux fois le dé avec -1 sur le résultat. Un résultat identique ajoute un Okuden.

Armes: pour la Compétence spéciale.
Classe d'armure: Vêtements de CA3.
Compétences : Voir ci-dessus. Toutes les autres compétences sont de Classe 3.
Trésor: Pauvre.

Dé	Apparence
1	Humble paysan.
2	Prêtre errant, chétif (aucun pouvoir mystique).
3	Paysan grossier.
4	Mendiant en haillons.
5	Jeune garçon chétif, de naissance Heimin.
6	Erudit errant, chétif (possède aussi la profession d'Erudit).
7	Mendiant bossu.
8	Masseur aveugle (aucune pénalité pour la cécité).
9	Femme (déguisée en homme).
10	Femme (non déguisée).

Marchands-

Les Marchands sont des Hommes Moyens avec un niveau aléatoire dans leur profession PNJ.

La boutique d'un marchand offre les chances normales de trouver des marchandises pour le niveau de [Endroit où elle est localisée.

Il y a 10% de chances qu'un marchand se spécialise dans un seul type de marchandises: œuvres d'art, armes, armures, vêtements, etc.

Pour déterminer la composition du personnel d'un marchand, utilisez la Table suivante. Augmentez tous les lancers de dés de 5 fois le niveau du marchand. Lancez d'abord le dé pour connaître le nombre de porteurs (Hommes Moyens Extra). Chaque porteur porte un coffre sur son dos. Il y a 5% de chances par niveau que le marchand possède des chevaux de bât à la place de porteurs, chaque cheval portant deux coffres. Si le besoin sen fait sentir, le contenu de chaque coffre peut être déterminé aléatoirement. Pour chaque groupe de 5 porteurs ou chevaux, lancez les des pour une unité de gardes. Quel que soit le nombre de gardes impliqués, il n'y aura qu'un seul type de leader.

Dé	Porteurs	Marchandises	Gardes
01-15	2d3	Inférieures: relancez les dés. Un nouveau résultat «Inférieur»« signifie que les coffres sont vides.	1d3,équivalents à des Bandits communs.
16-30	2d3+2	Marchandises de 1d3, équivalents classe D, 15 kg.	1d3,équivalents à des Bandits communs.
31-45	2d6+2	Marchandises de 1d3, équivalents classe C, 15 kg.	1d3,équivalents à des Bandits communs.
46-55	2d10+2	2d10+2 Œuvres d'Art communes, valeur et poids aléatoires.	2d3,équivalents à des Bandits communs.
56-62	2d10+10	Œuvres d'Art semi-précieuses, valeur et poids aléatoires.	1d3+1,équivalents à des brigands communs. Leader : bushi niveau 1 à 6.
63-66	2d10+10	Œuvres d'Art précieuses, valeur et poids aléatoires.	1d3+1 bushi : niv = 1 à 6, -10 au jet du niveau.
67-69	2d10+15	1d6 armes de type et de qualité aléatoire.	1d3+1 bushi : niv = 1 à 6, -10 au jet du niveau. Leader niv >1
70	2d10+20	1d3 reliques.	2d3 bushi, -20 au jet de niv. Leader niv. >1
71-85	2d10+5	Marchandises de classe B, 15Kg.	Comme 56-62 ci-dessus
86-00	2d10+10	Marchandises de classes A, 15 Kg.	Comme 56-62 ci-dessus

Le Marchand itinérant a un «Niveau d'Endroit» égal à son propre niveau pour déterminer la disponibilité et le prix des marchandises. Il ne peut pas vendre plus d'objets que le poids de la classe d'objets transportés dans ses coffres.

Le contenu de l'équipage d'un marchand remplace toutes Marchandises, Œuvres d'Art, Armes et Reliques dans la détermination d'un trésor.

Armes: Wakizashi (30%) ou Tanto.
Classe d'Armure: Bons vêtements de CA3. 1 % de chance par niveau que le marchand porte une armure de Ninja CA4 sous ses vêtements.
Compétences de Classe 1 : Commerce.
Compétences de Classe 2 : Compétence de l'arme portée.
Trésor: Type correspondant au niveau, en commençant par Pauvre. Utilisez le niveau comme valeur de Budo.
Trésor spécial : Consultez le texte ci-dessus.

Moines-Guerriers-

Les Moines-Guerriers sont des Gakusho bouddhistes ayant une orientation guerrière. A cause de leur vie guerrière et de leur goût pour les situations brûlantes, qui les amènent à boire, jouer, lutter, et même badiner avec des courtisanes, ils sont généralement marqués par le Péché, ce qui réduit ou annule leurs pouvoirs de prêtres.

Leurs caractéristiques sont celles d'un Bushi Classique. Ainsi, leur Pouvoir Magique n'est que de 10 + (1d10 par niveau), leur Capacité Brute de Magie de 3. Ils ont des niveaux différents comme Gakusho et Guerrier. Déterminez aléatoirement le niveau de Guerrier et soustrayez 1d3 pour connaître le niveau de Gakusho. Le niveau minimum de Gakusho est 1. Leurs Compétences à bonus de Guerrier sont le Naginatajutsu, le Sojutsu et le Sumai.

Le leader d'un groupe de Moines-Guerriers sera armé comme ses hommes, mais aura une Classe d'Armure supérieure de 1 ou plus.

Classe d'Armure: CA 2d3 du style Samouraï.
Compétences de Classe 1 : Compétences des armes portées.
Compétences de Classe 2 : 1 Yoga par niveau comme Gakusko; Théologie bouddhistes.
Compétences de Classe 3 : 1d3 autres Yoga; les autres Compétences à Bonus des Gakusho.
Trésor: Pauvre.
Trésor spécial : Doublez les chances normales pour les armes. Il y a une chance sur 20 égale au niveau de Gakusho qu'il possède un nombre de Relique égal au Nombre d'Effet + 1. Dans ce cas, ce sera une Relique sainte (70%) ou un objet déterminé aléatoirement.

Ninja-

Lors d'une rencontre aléatoire, les Ninja sont généralement déguisés, à moins qu'ils ne soient en plein milieu d'un travail. Les Ninja transportent généralement une panoplie variée d'équipement spécial, déterminé au hasard sur la table ci-dessous. Cependant, le Maître de Jeu doit décider si des objets particuliers sont transportés, selon la nature de la mission du Ninja.

Il est peu probable qu'un Ninja se joigne à un groupe de Personnages des Joueurs à moins que cela ne profite à sa mission, Il peut être embarrassant (sinon mortel) pour les personnages des joueurs d'être utilisés comme couverture par un Ninja.

Armes: Ninjato et son Fourreau, ainsi que les armes appropriées au déguisement.
Classe d'Armure: Vêtements de Ninja CA3 (80%) ou CA4, plus les armures et vêtements appropriés au déguisement.
Compétences de Classe 1 : Les Compétences de Ninja de base; déguisement
Compétences de Classe 2: Les autres Compétences à Bonus de Ninja.
Trésor: Moyen, mais uniquement de l'argent liquide ou des pierres précieuses.
Trésor spécial: Un Ninja transporte 1d3 objets spéciaux niveau.

Dé	Objet d'Equipement
01-20	1d3 Œufs Aveuglants.
21-25	2d3 Shuriken.
26-30	1d3 Shuniken empoisonnés.
31-40	1d3 Dards empoisonnés.
41-45	1 douzaine de Tetsubishi.
46-50	1 douzaine de Tetsubishi empoisonnés.
51-60	1d3 unités d'Antidote.
61-70	Grenade avec 1d3 x30cm de mèche lente.
71-75	Bombe avec 1d3 x 30 cm de mèche lente.
76-80	3 mêtres de fil de fer.
81-85	Perche d'Escalade.
86-90	Trousse de Serrurerie.
91-95	Hankyu de Ninja, avec 2d6 flèches.
96-0	Kyotetsu-shoge.

Un Ninja ne possède qu'un seul des quatre derniers objets cités. Si les dés indiquent à nouveau un tel résultat, relancez-les. Si l'objet a un niveau, il est égal à celui du Ninja.

Noble Impérial (Kuge)-

Les Kuge sont généralement pauvres, car le Shogun, ou la faction Buke qui contrôle l'Empereur et sa Cour, tient très serré les cordons de la bourse. D'un autre côté, on considère que c'est un immense honneur de subvenir aux besoins d'un Noble Impérial. Des services significatifs permettent au donateur de gagner 25 points de On, si l'action a lieu en public. Même les Daïmyo doivent faire preuve d'un certain respect envers un Kuge, à cause de son étroite relation avec la personne divine de l'Empereur.

Un acte d'irrespect envers un Noble Impérial attirera la colère du gouvernement sur l'impudent, si celui-ci survit à la vengeance des témoins du crime. En voyage, les Kuge sont entourés d'une escorte similaire à celle d'un Daïmyo. Ils voyagent en char à bœuf (30%) ou en kaga.

Les Kuge connaissent rarement des compétences pratiques et sont physiquement des Hommes Moyens. Environ 40% des Kuge connaissent une Profession, déterminée sur la table suivante:

Dé	Profession	
01-20	Shugenja	
21-55	Gakusho	(Shinto)
56-70	Gakusho	(Bouddhiste)
71-85	Erudit	
86-00	Philosophe	

Armes : aucune.
Classe d'Armure: Vêtement supérieur de CA3, dans le style distinct de la Cour.
Trésor: Abondant avec une valeur de Budo de 6 pour déterminer les chances de Trésor.
Trésor Spécial : Uniquement des œuvres d'art et des reliques.

Patrouille-

Il s'agit d'un groupe de Samouraï armés, et portant souvent une armure. S'il existe un Clan local, ils y appartiennent et effectuent une patrouille sur le domaine de leur Seigneur. Ils questionneront les étrangers et peuvent (30%) décider de demander une taxe comme droit de passage sur les terres du Daïmyo. S'ils n'appartiennent pas à un Clan local, ils effectuent une exploration pour leur Daïmyo, dirigeant une région voisine.

Le groupe est constitué de Bushi Classiques. Le niveau du Leader est de 2d3. lia un lieutenant de 1 niveau inférieur et 3d6 fidèles, tous du premier niveau. Généralement, le leader et un tiers de ses hommes Seront à cheval, bien qu'il y ait 25% de chances que la patrouille entière le soit.

Armes: Dai-sho. Un homme sur cinq porte un Dai-kyu. Les cavaliers portent un Naginata et les fantassins un Yari.
Classe d'Armure: CA 2d3 + 1; armure ou vêtements de Samouraï, selon la classe d'armure.
Compétences : Comme un Bushi Classique.
Trésor: Précieux, mais seulement de argent liquide et des armes.
Trésor spécial : Quatre fois les chances normales pour des Armes.

Paysans-

Le paysan typique est un Homme Moyen.
Voici un équipement typique:

Armes: Aucune (70 %) ou une des armes suivantes: Bo, Jo, Nunchaku, Kama, Tonfa, Sai ou Massue.
Compétences de Classe 1: Les Compétences à Bonus des paysans.
Compétences de Classe 2 : Compétences des armes utilisées.
Trésor: pauvre.

Pélerins-

Les pèlerins sont rencontrés sur les routes, venant ou allant vers un site religieux. Le groupe comprendra 2d3 fois 1d6 personnes, gêneralement (60%) de la même Caste. Autrement, le groupe sera composé de plusieurs petits groupes de pélerins voyageant ensembles, chacun comprenant une Caste. Les pèlerins sont Ces deux sexes, bien que les hommes prédominent avec une proportion de 2 pour 1. Les pèlerins sont des Hommes Moyens Extra.

La caste et la composition des groupes de pèlerins sont déterminées grâce à la table ci-dessous. Elle peut aussi être utilisée pour déterminer d'une façon plus réaliste le Statut social de la population.

Il y a 10% de chances que des pèlerins soient accompagnés par 1d2 Gakusho de la religion appropriée.

COMPOSITION D'UN GROUPE DE PELERINS

Dé	***Caste***	***Armes***	***Classe d'armure***	***Trésor***	***Gardes***
01	Eta	Aucune	1d2	Pauvre	
02-10	Marchand	Aucune	3	Moyen	
11-30	Artisan	Aucune	1d2+1	Pauvre	
31-70	Paysan	Bo (50%) ou rien	1d3	Pauvre	
71-75	Ronin	Daï-sho	1d2+1 Ca 2d3 dispo.	Pauvre	
76-95	Samouraï	Daï-sho	3	Moyen	
96-00	Kuge	Aucune	3	Pauvre	

Philosophes-

Cette profession de PNJ est exercée par un Homme Moyen qui s'est consacré à l'étude purement intellectuelle des Arts Magiques et Mystiques. Il n'a aucun pouvoir magique. C'est un Maître de ses Compétences Spéciales, avec une CSB de 19.

Armes: aucune.
Classe d'Armure: Vêtements de CA 1d2.
COMPÉTENCES: 1d3 Yoga et/ou Ecoles magiques par niveau. plus 50% de chances de connaître la Méditation.
Trésor: Pauvre.
Trésor spécial : 5% de chances par niveau de posséder 1d3 Rouleaux de Sorts et 1% par niveau pour une Relique.

Policier-

Les policiers sont généralement des Heimin ou des Samouraï de rang inférieur. Leur autorité leur est délégué par le Daïmyo (auquel cas le leader est un samouraï mineur) ou le chef de la Garde locale. La police n'opère généralement que dans les villes (Classe A à D), et Sa

jurisprudence s'exerce rarement ailleurs. Les policiers sont des Bushi Classiques, mais n'ont que 10 Points de Vie, sans aucune addition. Des policiers plus communs seront des hommes du Peuple ou des Extra. Les policiers « costauds » (et tous les leaders) ont les Points de Vie des Bushi Classiques. Ils ont un niveau déterminé séparément pour chaque Compétence à Bonus. Les policiers du Nippon sont des hommes de bon sens, pouvant être corrompus et ne voulant pas continuer une bataille visiblement perdue. Plus la ville sera petite, plus la police sera ouverte à la corruption, et prudente.

Armes: Wakizaskï, plus Sodegarmi (50%) ou Sasumata (50%). Leader: Katana, plus Jitte (85%) ou Jitte-gusari (15%).
Classe d'Armure: CA4. Leader: CAS. Leur armure a un style distinct mais est compatible avèc l'armure de type Ashigaru.
Compétences de Classe 1: Compétences à Bonus des policiers.
Compétences de Classe 2:Compétences des autres armes portées.
Trésor: Pauvre.
Trésor spécial: Aucune Marchandise. Si ce sont des Pierres Précieuses, le nombre sera de 1d3.

Shugenja-

Les shugenja errants sont rarement vêtus d'une manière distinctive, car ils préfèrent les vêtements de leur caste, ceux d'un Érudit ou d'un Philosophe. Les mages qui n'ont pas de domicile fixe doivent emporter leurs textes magiques et leur équipement avec eux, avec quelquefois l'aide d'un serviteur ou d'un cheval de bât. Un shugenja connaît 1d3 sorts par niveau. Pour les déterminer, suivez la procédure suivante:

Lancez 1d5 pour déterminer l'École :

1 = Feu 2 = Eau 3 = Bois 4 = Métal 5 = Terre

Lancez 1d100 et consultez la table des sorts du livret 1. Le sort dont la Connaissance Requise est la plus proche du résultat sera connu.

Pour garder une cohérence entre le tirage aléatoire et la Compétence de l'Ecole concernée, multipliez le résultat du dé par la CSB Brute de l'Ecole / 20.Ainsi, un shugenja avec une CSB de 8 verra son lancer de dé multiplié par 8 / 20, et ne pourra donc pas obtenir de sort dont la Connaissance Requise est supérieure à 40.

Armes: aucune (20%), Tanto (30%) 1d6 Shuriken (30%) ou Be (20%) S'il est Buke, il porte le Dai sho.
Classe d'Armure: CA 1d2 + 1.
Compétences de Classe 1: 1 Ecole par Niveau.
Compétences de Classe 2: 1d3 autres Ecoles. Compétences des armes portées. Compétences à Bonus des Shugenja.
Compétences de Classe 3: Kenjutsu, si le Shugenja est un Buke.
Trésor: Pauvre.
Trésor spécial : Pour chaque sort connu, le Shugenja a une chance sur 10 égaie à son niveau de posséder les Rouleaux d'apprentissage du sort. Il a aussi une Chance sur 20 égale à son niveau de posséder 1 ou plusieurs Reliques, leur nombre étant égal au Nombre d'Effet du lancer de Détermination, plus 1.

Sumotori

Les Sumotori sont généralement des gens frustrés. Passer sa vie entière à s'entrainer pour exercer cette profession pénible offre peu de chances d'apprendre des choses plus raffinées. Ils sont souvent

employés comme hommes de main par les Yakuza, les aubergistes, etc. Les Sumotori célèbres sont souvent attachés à la personne d'un Daïmyo, comme «symboles de statut». Les Sumotori ont un niveau. Physiquement, ils ont les Attributs d'un Bushi Classique, mais reçoivent un bonus de + 5 sur leur score de Force et n'ont que la moitié des Points de Vie normaux, Ils ne reçoivent aucun bonus pour les Compétences à Bonus des Bushi.

Armes: Aucune.
Classe d'armure: Vêtements CA 1d2 (CA 0 en tenue de lutte, un pagne ouvragé).
Compétences de Classe 1 : Sumai. Trésor : Moyen.
Trésor spécial: Aucune chance de posséder des Armes.

Yakuza

Un Yakuza itinérant adoptera souvent une idendité plus discrète, comme porteur, porteur de kaga, marchand de quatre-saisons, etc. Il peut aussi voyager ouvertement comme joueur professionnel. Un Yakuza rencontré par hasard peut appartenir à un gang local, voyager pour le bénéfice d'un gang d'une région, poursuivre ses propres affaires ou fuir la loi. Quand il voyage incognito, un Yakuza essaye de cacher le mieux possible ses tatouages (irezumi).

Les Yakuza se joignent très rapidement à un jeu de hasard, qu'ils soient ou non incognito. Si leur orientation est plus chevaleresque que criminelle, ils chercheront à défendre les gens du peuple contre les mauvais traitements des classes supérieures si une telle situation se présente. La plupart des Vakuza connaîtront les affaires louches locales et tous les Yakuza qui ont été dans une région, même pour très peu de temps, connaîtront la meilleure auberge, le sake le plus fort et tes courtisanes les plus expérimentées.

Armes : Wakizaski, plus Kiseru (35%), Bo (40%)**,** Katana (10%) ou Massue (15%).
Classe d'Armure: Vêtements CA 1d3.
Compétences de Classe 1 : Compétences des armes portées et Compétences à Bonus des Yakuza.
Trésor: Moyen.

2014.0 ANIMAUX

A peu près toutes les créatures du Nippon eurent à un moment le pouvoir de parler ou de se transformer en humain. Les plus communs de ces changeurs de forme sont dans le chapitre des Êtres Légendaires. Cependant, le Maître de Jeu peut utiliser quelques-uns des animaux suivant comme variantes pour les changeurs de forme, ce qui mettra en relief la réalité des caractéristiques imaginaires de la forme animale.

Si le Maître de Jeu a besoin d'un Jet de Protection physique pour un animal, ajoutez la valeur de Budo à 6 pour le Jet de Protection de Base. Si le jet de protection est supposée être un point fort de l'animal, ajoutez te double de la valeur du Budo à 6. Pour un jet de protection d'intelligence, utilisez 3 comme base et procédez comme ci-dessus. Pour une créature particulièrement prudente comme le tigre le loup, ou le singe le jet de protection normal sera de 6.

Les attaques des animaux font les dommages indiqués. Ils sont Létaux, à moins que cela ne soit spécifié autrement. Si plusieurs types d'attaque sont possibles, une fréquence d'utilisation est donnée. Le Maître de Jeu doit lancer alors 1d6: le résultat indique la forme d'attaque utilisée par l'animal. S'il existe 2 attaques identiques comme par exemple «2 griffures », lancez le dé séparement
pour chaque patte; les dommages sont infligés par chaque coup de griffe. Dans quelques cas, le texte demande une forme d'attaque spécifique. Toutes les «armes» des animaux ont une Portée Courte. Attaquer un animal qui est sur un personnage demande un Jet de Protection d'Agilité pour éviter de frapper son ami. Il est important de se souvenir qu'un humain qui combat contre un animal ne reçoit pas la Défense normale due à l'utilisation d'un Bugeï à Bonus. Les Animaux ne sont pas sujets aux attaques « Etreinte » ou « Projection ». Les caractéristiques données sont celles des créatures normales. Naturellement, des animaux inférieurs ou supérieurs peuvent exister.

Cheval

PAB :16 NMA :1 ZAN :1 MB : 16 (palefroi), 10 (destrier),
7 (cheval de bât) CA :3 PdV: 5 + 1d10, 10 + 1d10 (destrier) BUDO : 0

ATTAQUE	***CSB***	***DOMMAGES***
2 sabots	7	1d3 + 1 (palefroi)
	12	1d6 + 1 (destrier)

DESCRIPTION: Le cheval japonais, ou Uma, a les jambes courtes et est trapu. Son poil est plus hirsute que celui des chevaux européens.

CARACTÉRISATION : Seuls les destriers attaquent dans un combat. Les autres chevaux se battent uniquement pour se défendre, en dernière extrémité.

Chien

PAB: 16 NMA: 1 ZAN: 1MB: 4 CA: 20
PdV: 6+1d6 BUDO :0,5

ATTAQUE	***CSB***	***DOMMAGES***
Morsure	12	1d6

DESCRIPTION: Il s'agit d'un chien de meute.

CARACTÉRISATION: le Chien, ou Inu, est au Nippon comme dans notre monde occidental un symbole de fidélité. Les chiens montent la garde, donnent l'alarme quand des intrus approchent ou attaquent pour défendre leur maître. Pour attaquer sur un ordre, un chien doit être dressé par son maître.

Loup

PAB: 16 NMA: 1 ZAN: 1 MB: 5
CA: 3 PdV: 10+1d6 BUDO: 1

ATTAQUE	***CSB***	***DOMMAGES***
Morsure	14	1d6 + 3

DESCRIPTION: Le loup du Nippon ressemble beaucoup au loup des forêts. Son pelage peut avoir plusieurs teintes. Les loups des montagnes ont souvent un pelage blanc comme la neige.

CARACTÉRISATION: Les loups, ou Okami, sont rencontrés dans toutes les îles du Nippon. Ils se réunissent généralement ert groupes de 3d6 individus, ou plus. La meute est composée de 80% d'adultes, le reste étant des jeunes et des louveteaux. S'ils sont suffisamment affamés, ils attaquent l'homme.

Ours

PAB: 8 NMA: 2 ZAN: 1 MB: 5
CA: 5 PdV: 25+1d10 BUDO: 2

ATTAQUE	***FREQUENCE***	***CSB***	***DOMMAGES***
Morsure	1-2	10	1d6+2,recul
2 griffures	3-6	14	1d6+2,recul

DESCRIPTION: Le grand ours du Nippon est une espèce d'ours brun apparentée à l'ours Kodiak de l'Amérique du Nord.

CARACTÉRISATION: L'ours, ou Higuma, est considéré comme sacré (bien que non-inviolable) par les Ainu, mais les habitants du Nippon n'ont pas de tels sentiments. L'ours est un animal solitaire, se battant avec une grande furie si on l'énerve. Comme pour la plupart des ursidés, une femelle avec des petits est particulièrement dangereuse. Bien qu'il soit omnivore, l'ours est rarement un chasseur actif. Au Nippon, l'Hïguma considère l'homme comme un ennemi naturel à éliminer dès que l'opportunité se présente. Cela signifie qu'un voyageur solitaire peut être attaqué, sans provocation apparente de Sa part.

L'Higuma a une forme d'attaque particulière appelée « Étreinte ». Si les deux pattes réussissent à toucher l'adversaire, la victime doit réussir un jet de protection de Vitesse pour éviter d'être prisonnière / de l'étreinte de l'ours. On considère qu'elle est identique à la forme d'Attaque « Etreinte» du combat à main nue d'un adversaire humain, sauf que la victime ne peut pas contre-attaquer en utilisant les arts martiaux. Dans ce cas, ils fonctionnent comme les autres Bugeï. Lors des Tours suivants, l'ours inflige des dommages subjugaux comme s'il avait frappé avec ses deux pattes. Il n'y a pas de Recul. Lors de sa Phase d'Action Secondaire, l'ours tentera de mordre avec une CSB maximale puisque la victime est bloquée. Un ours laissera tomber une personne immobile (qu'elle soit vraiment inconsciente ou qu'elle fasse semblant) s'il rate un jet de protection d'intelligence. Il laissera aussi sa victime s'il est suffisamment affolé. Lors de la Phase d'Action b, le Maître de Jeu lance 1d20; si le résultat est inférieur ou égal au nombre d'attaques lancées contre l'ours pendant le Tour, il laissera tomber sa victime et agira normalement lors du Tour Détaillé suivant.
déré comme un animal noble, et un hdmme qui en tue un en combat singulier sera tenu en grande estime. Les tigres sont souvent des chasseurs solitaires, mais on peut les trouver quelquefois par couple. Le Tora aime chasser en avançant silencieusement, puis en se précipitant sur sa proie.

Requin

PAB: 20 NMA: 1 ZAN: 1 MB: 6
CA: 5 PdV: 20+2d10 BUDO : 3

ATTAQUE	***CSB***	***DOMMAGES***
Morsure	18	1d10 + 2

DESCRIPTION: De nombreuses espèces de requins hantent les mers du Nippon, y compris plusieurs variétés de «mangeurs d'hommes».

CARACTÉRISATION: Le requin, ou Shame, a souvent été décrit comme l'ultime machine à tuer. Il attaque souvent les hommes qu'il trouve

dans les eaux du Nippon. Etant très difficile à tuer, un Shame se bat pendant 1d3 Tours Détaillés supplémentaires après que ses points de vie aient été réduits à zéro. Il est attiré par les mouvements violents ou le sang. Si cela dure pendant un certain temps, un requin arrive 1d6 Tours Détaillés plus tard. Pour chaque Tour suivant, il y a 25% de chances que 1d3 requins supplémentaires surviennent.

Sanglier

PAB: 14 NMA: 2 ZAN: 2 MB: 5
CA: 4 PdV: 15+1d10 BUDO: 1,5

ATTAQUE	*FREQUENCE*	*CSB*	*DOMMAGES*
Entaille	cf.	15	1d10,recul
Coup sauvage	ci-dessous	15	2d6

DESCRIPTION: Le sanglier sauvage vit dans tout le Nippon. Mesurant 60cm au garrot, il est armé de défenses de 10cm.

CARACTÉRISATION : Les habitants du Nippon pense que le sanglier, ou 1, possède un courage téméraire et une immence force brute. C'est un combattant tenace qui peut se battre encore 1d3 Tours Détaillés après avoir été « tué » (dans 60% des cas). Une fois la lutte commencée, il se battra jusqu'à la mort. Le sanglier est aussi une créature prudente. Il arrive qu'il puisse retourner la Situation contre un chasseur, en se mettant en embuscade pour le surprendre. L'Entaille est sa forme habituelle d'Attaque. Si le sanglier peut attaquer un adversaire à terre, il lui portera un « coup sauvage».

Les sangliers sont souvent rencontrés en groupes de 2d6 individus. La moitié seront des jeunes qui ne feront que la moitié des dommages et posséderont la moitié des points de vie. L'un d'entre eux sera plus grand que les autres, fera 3 points de dommages supplémentaires par attaque et aura 2d6 points de vie en plus. Il se battra toujours «après la mort».

Serpent

PAB: 22 NMA: 2 ZAN: 1 MB: 2
CA: 6 PdV: 20+2d6 BUDO: 2

ATTAQUE	*FREQUENCE*	*CSB*	*DOMMAGES*
Morsure	initiale	12	1d3
Constriction	après la morsure	6	1d6, subjugaux

DESCRIPTION: Le grand serpent du Nippon peut atteindre 6 à 12 mêtres. Il est couvert de larges écailles qui luisent avec irridescence dans le soleil.

CARACTÉRISATION : Le serpent, ou Mi, se nourrit normalement de proies plus petites qu'un homme, mais il est possible qu'il attaque des voyageurs. Il essaye de mordre une victime et, une fois qu'il a réussi, l'enserre dans ses anneaux. Un serpent peut enrouler jusqu'à trois anneaux autour d'un homme. Lors de chaque Phase d'Action Primaire, le serpent inflige des dommages pour chaque anneau passé autour de Sa victime. Celle-ci, lors d'une Phase d'Action Primaire, peut tenter un jet de protection de Force pour échapper à l'emprise d'un anneau. Pour forcer un serpent à ouvrir sa mâchoire, il doit être découragé comme un ours qui tient une victime dans son étreinte.

Tigre

PAB: 18 NMA: 2 ZAN: 2 MB: 6
CÂ:4 PdV: 20+2d10 BUDO: 3

ATTAQUE	*FREQUENCE*	*CSB*	*DOMMAGES*
Morsure	1-2	14	1d6 + 1d6
2 griffures	4-6	16	1d10

DESCRIPTION: Le tigre est le prédateur rayé de noir connu dans toute l'Asie. Il peut atteindre une longueur de 3 à 3,60 mêtres, du nez à la queue.

CARACTÉRISATION : Le tigre, ou Tora, a souvent mérité Sa réputation de tueur d'homme. Bien qu'il ne Soit pas originaire du Japon, on le rencontre de temps en temps au Nippon. Le tigre est consi

Vipère

PAB: 22 NMA: 2 ZAN: 1 MB: 3
CA: 6 PdV: 10+2d6 BUDO 1 + niveau du poison

ATTAQUE	*CSB*	*DOMMAGES*
Morsure	12	1d3 plus poison

DESCRIPTION: La vipère du Nippon est étroitement apparentée au Cobra Royal indien. Elle atteint une longueur de 3,6 à 4,5 mêtres. On la craint particulièrement à cause de son poison (niveau 1d3, variété « instantané ».

CARACTÉRISATION: La vipère, ou Kobura, est incapable de manger un homme, mais l'attaque souvent si elle se considère menacée. Elle est tenace et ne quitte le combat que si elle peut revenir plus tard pour attaquer par surprise.

2014.1 ANIMAUX LÉGENDAIRES

Les animaux légendaires du Nippon ne figurent pas dans la Zoologie de la région, ou ont été modifiés par les légendes. Ils sont ainsi devenus différents. Pour le jeu, on les considère comme des animaux normaux.

KUMO

Kumo est le nom général de toutes les variétés d'araignées. Il en existe plusieurs sortes, chacune ayant une particularité. Elles ont àpeu prés toutes le même aspect, et mesurent environ 1 mêtre.

Hirata-Kumo

PAB: 6 NMA: 2 ZAN: 1 MB: 5
CA: 5 PdV: 10+1d6 BUDO: 1

ATTAQUE	*FREQUENCE*	*CSB*	*DOMMAGES*
Morsure	1-4	9	1d3+Poison Paralysant rapide de niveau 1d6
Toile	5-6	12	spécial

CARACTÉRISATION : L'Hirata-Kumo, ou araignée plate, est l'archétype de l'araignée. Il construit des toiles pour capturer ses proies. Utilisée comme arme, la toile lancée est semblable à un projectile et a une portée de 8 mêtres. Quand elle est touchée, la victime a le droit lors de Sa Phase d'Action Primaire de lancer un jet de protection de Force pour déchirer les fibres, avant détre complètement emmêlée. Si elle échoue, elle est incapable d'agir jusqu'à ce qu'on la libère. Pour libérer un personnage, il faut posséder une arme tranchante, couper les fibres pendant un Tour Détaillé complet et réussir un jet de protection d'Agilité. Si on attend, la toile sèche en 1d3 heures, permettant à une victime de se libérer facilement.

Jikumo

PAB 6 NMA: 2 ZAN: 1 MB 5
CA 4 PdV :15 + 1d6 BUDO : 2 + (niveau du poison / 4)

ATTAQUE	*CSB*	*DOMMAGES*
Morsure	10	1d6+2 + poison rapide de niv 1d3

CARACTÉRISATION : Le Jïjumo est une araignée terrestre. Il est magique. Il irradie un champ de magie, transformant tout le sol à 3 mêtres de lui en Sol Traître, sauf pour les autes Jikumo. Il a une défense magique ressemblant au sort «Bouclier de Sorcellerie», de niveau 2.

Mizu-Kumo

Le Mizu-Kumo est un araignée d'eau géante, identique en tous points à L'Hirata-Kumo. Elle est capable de se déplacer aussi agilement et rapidement sur la surface de l'eau que sur terre.

Totate-Kumo

PAB: 6 NMA: 2 ZAN: 2 MB: 5
CA: 5 PdV: 15 + 2d6 BUDO : 1 + (niveau du poison/4)

ATTAQUE	*CSB*	*DOMMAGES*
Morsure	9	1d6 + Poison paralysant rapide de niv 1d3

CARACTÉRISATION :Le Totate-Jumo est une araignée géante vivant dans un terrier. Sa tanière est une Chose Cachée. S'il n'est pas remarqué, le Tctate-Kumo attend que le dernier membre du groupe passe avant d'attaquer.Il attaque par surprise et par derrière. Si sa victime s'écroule, il la tire dans son antre. Celui-ci s'étend assez loin sous terre, et l'entrée et le déplacement dans le tunnel seront très difficile pour un homme.

MUKADE

PAB: 18 NMA :3 ZAN: 2 MB: 6
CA: 8 PdV: 10+ 2d20 BUDO : 3 + niveau du poison

ATTAQUE	*CSB*	*DOMMAGES*
Morsure	16	1d6 + Poison rapide léthal de niveau 1d3 + 1

DESCRIPTION: Le Mukade est un mille-pattes géant. Il peut atteindre la taille de 3,60 mêtres. Ses yeux sont lumineux et brillent comme des lanternes. Cela lui permet de voir aussi bien de nuit que de jour.

CARACTÉRISATION:Le Mukade est l'ennemi mortel des Tatsu. Il se sent aussi bien sur terre que sous l'eau. C'est une créature féroce qui n'hésite pas à attaquer l'homme.

SHISHI

PAB: 12 NMA: 2 ZAN: 2 MB: 6
CA: 4 PdV: 15+2d6 BUDO: 2

ATTAQUE	FREQUENCE	CSB	DOMMAGES
Morsure	1-3	16	2d6 + 2
	2 griffures	4-6	101d6

DESCRIPTION: Le Shishi a un visage large avec des yeux protu « bérants, de larges narines et une grande bouche emplie de dents. Il a un corps de chat et une queue fournie. Son cou est décoré d'une crinière et ses

jambes de mèches bouclées. Le Shishi a à peu prés la taille d'un lion.

CARACTÉRISATION: Le Shishi est fréquemment le gardien des temples des légendes bouddhistes. C'est un animal noble, que l'on rencontre souvent en compagnie des saints. Les Shishi voyagent par Couple, mais se réunissent quelquefois en groupes de 1d3 + i couples.

TAKO

PAB :15 / 7 NMA: 2 / 1 ZAN: 2 / 1 MB: 8 / 4
CA: 3 PdV:12 + 2d3 BUDO : 4 / 3

ATTAQUE	***FREQUENCE***	***CSB***	***DOMMAGES***
Tentacule	1-3	10	1d3, subjugaux ou selon l'arme
Constriction4	4-6	10	1d6, subjugaux

DESCRIPTION: Le Tako est une pieuvre géante. Il est capable de se déplacer hors de l'eau pendant 1d3 heures. Quand deux statistiques apparaissent, la première est donnée pour le Tako dans l'eau et l'autre pour le Tako sur terre.

CARACTÉRISATION: Le Tako est connu pour ses pillages dans les jardins et les champs. Si l'on s'oppose à lui pendant une de ces visites, il n'hésitera pas à se battre. Il a appris à manier des armes avec ses tentacules. Il n'est pas besoin de préciser que le Tako est une créature très intelligente. Il utilise quatre de ses tentacules pour le déplacement. La perte de l'une d'elle diminue son MB de 2 ou 1, selon l'environnement. Il peut quelquefois choisir d'utiliser ses « bras » pour se déplacer et augmenter son MB d'une même valeur.

Le Tako est un ennemi particulièrement dangereux. Ses yeux larges lui donnent une très bonne vision et on considère « l'arrière comme un « côté » et le « côté » comme de « face » dans les situations de combat. S'il réussit à enserrer une victime dans ses tentacules, il lui inflige des dommages lors de chaque phase d'Action Primaire. Pour toute attaque effectuée sur une victime immobilisée, on considère qu'elle est passive. Elle peut chercher à se libérer selon la méthode donnée pour le serpent.

Dans l'eau, le Tako a des pouvoirs supplémentaires. Il peut obscurcir l'eau par de l'encre trois fois par jour. Cela aveugle complètement ses attaquants, mais le Tako lui-même n'est que partiellement aveuglé. Il peut aussi se propulser en arrière pour fuir. Cela est pratiquement identique à l'option «Se tourner et fuir **«,** mais le MB du Tako est multiplié par quatre. C'est aussi un Maître du camouflage grâce à sa capacté de changer de couleur. S'il est hors de vue pendant un Tour Détaillé, il reste immobile et peut utiliser cette capacité. Il devient alors une Chose Cachée.

YAMATOKAGE

PAB: i6 NMA: 2 ZAN: 2 MB: 4
CA: 9 PdV: 3O+2d6 BUDO: 3

ATTAQUE	FREQUENCE	CSB
Morsure	1-3	15
2 griffures	4-6	10
Queue	—	N/A

DESCRIPTION: Le Yamatokage est un lézard géant, possédant d'épaisses écailles. C'est un prédateur. Il peut atteindre 9 mêtres de longueur;, dont un tiers est représenté par la queue.

CARACTÉRISATION: Le Yamatokage est souvent rencontré dans les montagnes et les collines du Nippon. Il attaque les hommes et les dévore. Quand il attaque, le Yamatokage fouette l'air de sa queue. Tout personnage situé derrière lui doit effectuer un jet de protection d'Agilité lors de chaque phase d'Action du lézard. S'il échoue, il est touché par la queue et subit les dommages indiqués.

WANI

PAB :16/8 NMA: 2 ZAN: 2/b MB: 4/2
CA: 9 PdV:30+2d6 BUDO: 3/2

ATTAQUE	***FREQUENCE***	***CSB***	***DOMMAGES***
Morsure	1-3	15	3d6
2 griffures	4-5	12	1d6
Queue	6	17	1d6,subjugaux, recul

DESCRIPTION: Le Wani est un monstre marin. Il ressemble à un crocodile très long. Il existe des Wani mesurant jusqu'à 12 mêtres de long. La deuxième statistique est donnée lorsque qu'il est sur terre.

CARACTÉRISATION : Le Wani est un ennemi de l'homme, implacable et férore. Il attaque presque toujours sans provocation. On sait qu'il utilise parfois sa force pour renverser un petit bateau et attaquer les hommes qu'il contient. On pense que le Wani vient principalement à terre pour se reproduire.

2015.0 ETRES LÉGENDAIRES

Les statistiques présentées dans ce chapitre sur les Êtres Légendaires du Nippon sont celles d'un spécimen moyen de chaque type de créature. Des individus supérieurs ou inférieurs peuvent exister. Le Maître de Jeu est libre de déterminer de telles variantes.

Quelques formes d'êtres amphibies ont deux valeurs pour quelques statistiques. La première s'applique quand l'Etre est dans l'eau et la deuxième quand il est sur terre.

Tous les Etres ont deux Classes d'Armure. La première est la «Classe d'Armure Naturel fa» de la créature. La deuxième est ajoutée à la première pour obtenir sa Classe d'Armure fonctionnelle.

Comme tous les Êtres Légendaires sont au moins semi intelligents, la colonne « Fréquence ». n'est pas souvent utilisée, Ils choisiront la forme d'attaque la plus appropriée aux circonstances.

Si on a besoin d'un Jet de Protection pour un Attribut Physique, le Maître de Jeu doit déduire la valeur approximative de l'Attribut d'après une caractéristique correspondante. Ajoutez la valeur de Budo à ce chiffre pour obtenir le jet de protection de base. Pour les jets de protection de Volonté, on admet que la valeur du jet de protection brut est égale à 8, et on ajoute la valeur de Budo. Si la créature utilise la magie, doublez la valeur de Budo. Pour un jet de protection d'intelligence, ajoutez la valeur de Budo au nombre de base donné dans la table suivante. Aucune description spécifique de l'intelligence de la créature n'est fournie, on admet qu'elle est moyenne.

Valeur de Base	***Intelligence***
3	Idiot
5	Lent d'esprit
7	Moyen
9	Brillant
11	Astucieux

2015.1 BAKEMONO

Les bakemono sont les gobelins spectraux du Nippon. Ce sont principalement des créatures physiques, bien que quelques-uns aient des pouvoirs surnaturels.

Bakemono-sho

PAB: 12 NMA: b ZAN: 1 MB : 4
PAB : 0 / +1d6 PdV: 10+1d10 BUDO: 1

ATTAQUE	***CSB***	***DOMMAGES***
Arme	6 + 2d3	+0

DESCRIPTION: Le Bakemono-sho est un gobelin humanoïde. Sa peau est verruqueuse bien que de couleur humaine. Les bakemono-sho sont souvent débraillés et bien loin d'être polis. Ils ont l'esprit lent.

CARACTÉRISATION: Les Bakameno-sho sont souvent rencontrés en bandes de 2d6 individus. Quand ils sont nombreux, ils adorent tyranniser les humains, qu'ils préfèrent généralement éviter en combat loyal.

Dai-bakemono

PAB: 14 NMA: 2 ZAN: 2 MB : 5
CA: 1 / +1d6 PdV: 30+2d10 BUDO : 4

ATTAQUE	***CSB***	***DOMMAGES***
Arme	10 + 2d3	+ 2d3
Magie	10 + 1d6	

DESCRIPTION: Physiquement, les Daï-bakemono ressemblent beaucoup aux Bakemono-sho, sauf qu'ils mesurent 1 à 1,20 mêtres de plus (taille de 1,82 à 2 mêtres). Leur apparence et leur tenue vestimentaire sont plus correctes. On les considère quelquefois comme les Samouraï des Bakemono. Leur intelligence est Brillante.

CARACTÉRISATION: Les Dai-bakemono sont des gobelins cultivés avec un sens esthétique développé. La plupart sont versés dans les manières et les coutumes sociales du Nippon. Ils se considèrent ainsi comme des Samouraï.

En combat, ils préfèrent utiliser le No-dachi ou le Tetsubo. Certains utilisent même le Daikyu.

Environ la moitié des Oai-bakemono sont des magiciens. Ils ont un niveau effectif égal à leur score de Budo. Ils connaissent 1d6 sortilèges, pouvant être lancés une fois par jour.

Bakemono.kunshu

Le Bakemono-kunshu est plus puissant que le Dai-bakemono, un «seigneur gobelin fantomatique» Voici ses statistiques:

PAB : 20 NMA: 2 ZAN: 2 MB : 5
CA : 1d3 / +1d6 PdV: 50 + ld20 BUDO: 6

ATTAQUE	***CSB***	***DOMMAGES***
Arme	10 + 2d6	+ 2d3
Magie	10+ 1d10	

CARACTÉRISATION: Les Bakemono-kunshu sont souvent avares, cupides. Ils ont une intelligence de type « Astucieux ». Ils recherchent toujours le pouvoir temporel, et se considèrent égaux aux Daïmyo. Ils établissent souvent leur «tanière» dans de vieux châteaux ou d'anciens temples, où tous les êtres mauvais rôdent sous leur autorité.

Les Bakemono-kunshu voyagent Souvent avec une suite dont la composition est déterminée par la table ci-dessous. Pour connaître rapidement les habitants d'une tanière, le Maître de Jeu peut utiliser cette table en lançant plusieurs fois le dé.

Dé	***Suite***
01-20	3d6 Bakemono-sho
21-40	2d6 Shikome
41-50	2d6 O-Bakemono
51-60	1d3 Dai-Bakemono
61-65	1d6 Yamatokage
66-70	2d3 Mujina
71-75	2d6 Rokurokubi
76-90	2d6 Ronin (Bushi niveau 1)
91-98	Relancez deux fois le dé. Ignorez les résultats supérieurs à 90
99-00	Relancez trois fois le dé. Ignorez les résultats supérieurs à 90

5% des Bakemono-kunshu ont appris un formidable secret: comment cacher leur essence vitale à l'extérieur de leur corps. L'essence d'un Bakemono-kunshu est généralement cachée dans un objet courant. L'objet a une classe d'armure effective de 10 et 3d10 points de vie. Si le Bakemono-kunshu est « tué » mais que son cœur est caché, il ressuscite à l'aube suivante et commence une vendetta implacable contre ses «meurtriers»

Tous les Bakemono-kunshu sont des sorciers. Ils ont un « niveau » effectif de 2+2d2. Ils connaissent 2d6 sortilèges, de n'importe quelle école. Leur capacité de Pouvoir est égale à 25 plus un nombre de 1d10 égal au «niveau». Les Bakemono-kunshu sont peut-être les Bakemono les plus cultivés. Il est peu probable qu'ils accompagnent des personnages, car ils s'occupent plutôt de leurs propres affaires, Ils peuvent cependant leur offrir du travail.

Mujina

PAB: 12 NMA: 2 ZAN: 1 MB : 5
CA : 0/+1d3 PdV: 15+2d5 BUDO : 2

ATTAQUE	***CSB***	***DOMMAGES***
Arme	8 + 2d3	+0
Magie	5 + 2d6	

RANG D'ESPRIT : 2

DESCRIPTION: Le Mujina apparaît au premier abord comme un homme, ou une femme, normal (selon le sexe du Bakemono). La personne parait belle, mais ceci est une illusion. La tête du Mujina n'a aucun visage; il terrorise les habitants du Nippon.

CARACTÉRISATION: Le Mujina se complait à rendre les hommes fous. On Croit qu'il se nourrit d'une certaine façon de cette folie. Quand un Mujina révèle son vrai visage à un personnage (il peut le faire lors de toute Phase d'Action disponible), celui-ci doit faire un jet de protection de Volonté. S'il échoue, le résultat est déterminé par la table ci-dessous. Le succès permet au personnage de faire face au Mujina pour un nombre de Tours Détaillés
égal à son nombre d'effet. A ce moment-là, un autre jet de protection est nécessaire.

Un personnage qui a raté son jet de protection, et qui doit en effectuer un nouveau avant que les effets du premier échec se soient effacés, devient fou si son deuxième jet est aussi manqué. Cet état dure 2d6 mois, puis un nouveau jet de protection est permis. S'il est réussi, le personnage redevient normal, mais s'il échoue, la folie est alors permanente. Les Mujina travaillent quelquefois par deux pour augmenter leur puissance.

Dé	***Résultat***
01-30	Le personnage fuit, pris de panique et évite tout ce qui est sur son chemin. Il perd un total de points de On égal à son niveau. La fuite dure jusqu'à ce qu'il soit épuisé.
31-50	Comme ci-dessus, mais le personnage combat tous ceux qui tentent de l'arrêter. Il perd un total de points de On égal à son niveau pour la fuite et àla valeur de Budo de son compagnon s'il le blesse, le double s'il le tue.
51-80	Le personnage fuit et se cache dans un coin ou derrière l'arbre le plus proche, pendant 100 Tours Détaillés moins Sa Volonté. Il perd un total de points de On égal à son niveau.
81-00	Le personnage reste immobile, paralysé par la terreur. La durée est la même que pour un résultat de 51-80. Il perd un total de points de On égal à son niveau.

Si le Mujina est exorcisé, il perd son pouvoir de terreur mais reste physiquement présent. 5% des Mujina sont des magiciens mineurs, Ils connaissent 1d6 sorts, pouvant être lancés une fois par jour.

O-Bakemono

PAB: 10 NMA: 1 ZAN: 1 MB: 3
CA : 1d3-1 + 1d3-1 PdV: 20+3d10 BUDO: 2

ATTAQUE	***CSB***	***DOMMAGES***
Arme	8+ 1d6	+ 2d3
2 mains	8 + 1d6	1d10 subjugaux, + recul

DESCRIPTION: Les O-Bakemono sont de grands ogres idiots (1,85 à 2,50 mêtres). Ils sont grossiers et débraillés. La plupart ont la peau lisse, mais quelques-uns ont des écailles. Tous portent des vêtements ou des fourrures rapiécés, qui sentent mauvais.

CARACTÉRISATION: Les O-Bakemono sont de célèbres mangeurs d'hommes et des buveurs de saké renommés. A cause de leur taille, ils peuvent absorber trois fois plus d'alcool qu'un homme. Ils sont haïs à juste titre pour ce qu'ils font aux femmes qui tombent dans leurs griffes. Leur arme préférée est la massue. Elle est équivalente à un tetsubo. Soixante-dix pour cent des O-Bakemono en possèdent une.

Rokuro-kubi

PAB: 12 NMA :2 ZAN: 2 MEsS
CA :6 PdV: 2d10 BUDO :0,5

ATTAQUE	CSB	DOMMAGES
Morsure	12	1d3

RANG D'ESPRIT : 2

DESCRIPTION: Le Rokuro-kubi est une créature très étrange. Il attaque uniquement la nuit, quand sa tête se sépare de son corps et vole toute seule. Pendant le jour, il ressemble à une personne normale.

CARACTÉRISATION: Bien qu'il se nourrisse normalement d'insectes et de charogne, le Rokuro-kubi apprécie la chair humaine. Il attaque les proies qui lui semblent faciles à vaincre, et quelquefois de plus dangereuses pour garder son secret.

Les Rokuro-kubi sont souvent rencontrés en groupes de 2d3+ 1 individus et vivent parmi les gens normaux. Le jour, ce sont des membres classiques d'une Profession. S'ils sont « tués », ils ressuscitent au coucher du soleil.

Pour tuer réellement un Rokuro-kubi, il faut empêcher la tête de retourner sur le corps au lever du soleil. Les points de vie donnés pour la tête sont le nombre de points de dommages qu'elle encaisse avant de fuir. Elle est alors très difficile à suivre.

Un exorcisme provoque un retour immédiat de la tête sur le corps. Elle y restera pour un nombre de nuit égal au niveau de l'exorciste. Si le Rokuro-kubi est vraiment tué, le Budo gagné est égal à 2 points.

Une forme plus rare de ce Bakemono est L'Hitobar. Les mains de cette créature peuvent se détacher du corps et voler aussi libre ment que la tête. Les mains et la tête attaquent toujours la même victime. Les mains peuvent manier une arme. Tuer réellement un Hitobar donne 3 points de Budo. La tête et les mains doivent être exorcisés séparément.

Hitobar (main)

PAB: 12 NMA: 2 ZAN: 2 MB : 5
CA: 6 PdV: 2d6 BUDO: 0,5

ATTAQUE	***CSB***	***DOMMAGES***
Arme	10 + 1d3	-1
Ongles	10 + 1d6	1d3

RANG D'ESPRIT : 1

Shuten-doji

PAB :16 NMA: 2 ZAN: 2 MB : 5
CA : 0/ + 1d3 PdV: 20+1d6 BUDO : 3

ATTAQUE	***CSB***	***DOMMAGES***
2 griffures	14	1d10 plus morsure en combat rapproché
Morsure	10 + 1d6	1d3+1
Arme.	5 + 1d6	+2
Flûte, charme	16	Transe

DESCRIPTION: Le Shuten.doji est un vampire. Il a de grands crocs et de longues griffes, avec lesquels il attaque. Les Shutendoji ont habituellement une taille humaine et portent des vêtements normaux.

CARACTÉRISATION: Le Shuten-doji peut apparaître le jour ou la

nuit, et n'est pas sujet aux exorcismes et aux interventions religieuses. Il est cependant affligé de certaines obsessions. Un Shuten-doji se trouvant devant une intersection passe 1d3 Tours Détaillés à choisir son chemin, puis le fait finalement au hasard parmi toutes les alternatives possibles, y compris la route par laquelle il est arrivé, Il est aussi obligé, avant de passer, de compter les grains de riz placés à cet endroit. Si des circonstances anormales surviennent, il a droit à un jet de protection de Volonté pour surmonter son obsession. Les Shuten-doji dédaignent les armes.

Ils utilisent une flûte dont la musique peut charmer une personne et la plonger en transes. Un personnage en transes est passif, et le vampire peut alors lui drainer 1d6 points de Force par Tour Détaillé. La victime soustrait son niveau de la CSB de charme de la flûte et a droit à un jet de protection de Volonté pour ne pas entrer en transes. Si elle réussit, elle subit quand même un nombre de Distractions égal au nombre d'effet du vampire. Les effets du charme durent 1d6 x 10 Tours détaillés.

La morsure d'un Shuten-doji peut aussi drainer des points de force pendant le combat. Si la CSB de morsure est réussie, relancez le dé en utilisant la moitié de la CSB ajustée. En cas de succès, la victime a droit à un jet de protection de Vitesse pour éviter de perdre 1d6 points de Force. Le vampire peut drainer la Force d'une victime inconsciente, ou sans défense, sans lancer de CSB.

Quand la Force d'une victime a été réduite à zéro, elle devient esclave du vampire, sans aucune volonté. Son niveau effectif est égal à b, mais ses compétences sont intactes. Le personnage peut être tué normalement, Il meurt si le Shuten-doji est tué. Jusqu'à ce que le vampire soit tué, l'esprit du personnage ne peut pas se réincarner.

Quelques Shuten-doji peuvent atteindre la taille de 1,80 à 2,50 mêtres, mais cela est rare. Dans ce cas, augmentez les CSB de combat elle bonus de dommages de 2, les dommages de morsure et de griffure d'un Cran, les points de vie de 10+ 1d6. La valeur de Budo est égale à 4.

2015.2 AUTRES ÊTRES LÉGENDAIRES

KAPPA

PAB : 20 NMA :2 ZAN: 1 MB : 8/4
CA : 1 + 1d3 Pdv 10+2d6 BUDOs2

ATTAQUE	*CSB*	*DOMMAGES*
Arme	5 + 1d6	+ 3
Sumai	14 + 1d6	1d6 plus bonus comme pour une arme
Magie	5+1d10	

ROSUIFU-KAPPA

PAB:b5 NMA :2 ZAN: 1 MB : 6/3
CA: 1 +2d3/+0 PdV: 20+2d6 BUDO: 3

ATTAQUE	*CSB*	*DOMMAGES*
Arme	4 + 2d6	+4
Sumai	14 + 2d3	1d10 plus bonus comme pour une arme
Magie	4 + 2d6	

DESCRIPTION: Le Kappa est un être aquatique. Son corps est recouvert d'écailles, quelques uns ont la peau plus mince. Le Kappa a un creux en forme de bot au sommet de la tête, déjà assez plate. Cette dépression est emplie de l'eau de l'étang où il vit. Le Rosuifu-kappa diffère du kappa normal par le fait qu'il porte une carapace de tortue sur le dos. Les kappa mesurent de 1 à 1,40 mêtres. Ils ont une intelligence moyenne.

CARACTÉRISATION: Bien que sa taille et son apparence presque enfantine puissent faire penser que le kappa est relativement inoffensif, une telle supposition est téméraire. Les kappa sont la principale cause de noyade en eau douce au Nippon. Ils tirent les nageurs vers le fond de l'eau et sucent leurs entrailles d'une manière assez horrible. Ils adorent aussi capturer les femmes imprudentes qui se promènent seules près de leurs tanières.

Les kappa sont très à l'aise dans l'eau, où ils respirent aussi bien qu'à l'air libre. On admet qu'ils ont une CSB de Sueijutsu de 20. Tous les kappa sont des magiciens mineurs de l'École de l'Eau. Un kappa connaît un ou deux sorts de cette École. Il peut le(s) lancer 1 + 1d3 fois par jour. Ce sont des maîtres du koppo, une technique de combat permettant d'infliger des fractures à l'adversaire. Quand ils obtiennent un succès critique en Sumai, utilisez la table ci-dessous pour déterminer les effets de l'attaque.

Dé	*Résultat*
01-20	Le bras droit de la victime est fracturé.
21-40	Le bras gauche de la victime est fracturé.
41-50	La jambe droite de la victime est fracturée.
51-60	La jambe gauche de la victime est fracturée.
61-70	Les hanches (des deux jambes) de la victime sont fracturées.
71-73	La colonne vertébrale de la victime est fracturée. Un jet de protection de Santé est nécessaire. Le succès indique l'évanouissement, et on utilise les effets de 61-70. L'échec signifie une paralysie permanente des jambes et un coma immédiat. Un échec critique signifie la mort.
74-00	Effet critique normal de combat.

Un kappa prisonnier, ou reconnaissant, peut quelquefois enseigner à un personnage l'art permettant de soigner les fractures.L'utilisation réussie de cet art peut réduire de moitié le temps de guérison d'une fracture et diminue les dommages critiques du nombre d'effet. Les kappa sont maîtres de Cet art. Les fluides dans la dépression de la tête d'un kappa sont la source de sa Force. Si elle est complètement vide, le kappa perd toutes ses capacités spéciales. Si elle n'est pas remplie d'eau provenant du lieu où il habite, il meurt après trois jours. A chaque fois qu'un kappa se trouve dans des circonstances où il risque de perdre un peu de son fluide, le Maître de Jeu lance 1d100 pour déterminer le pourcentage perdu. Pour chaque fraction de 10% perdue, tous les CSB et jets de protection du kappa sont réduits de 1. S'il n'a plus de fluide, le kappa cherchera à retourner dans l'eau par tous les moyens à sa disposition. Quand il est renversé ou assommé en combat, un kappa doit réussir un jet de protection calculé avec Sa CSB de Sumai pour éviter de perdre son fluide.

Un personnage qui veut traverser une zone où des kappa ont établi leur tanière, peut tenter de les apaiser en leur offrant des concombres sauvages frais, qu'ils adorent. Chaque concombre par personne ajoute 1 au lancer de dé d'Attitude Initiale. Il peut ainsi accepter une lutte à main nue avec un kappa. La Victoire signifie que le groupe peut passer, l'échec que le kappa noie son adversaire et laisse le reste du groupe, à moins qu'il ne soit particulièrement hostile.

KITSUNE

PAB : 30 NMA: 3 ZAN: 3 MB : 7
CA : renard 7, humain 3 + 1d3 BUDO : 5

Sous forme de renard

ATTAQUE	*CSB*	*DOMMAGES*
Morsure	18	

Sous forme humaine

ATTAQUE	*CSB*	*DOMMAGES*
Arme	5+2d5	
Bugeï, art martial	5+1d10	
Magie	10+ « niveau »	

DESCRIPTION: Le Kitsune est un esprit-renard. Sous sa forme animale, il ressemble à un renard à fourrure épaisse. Les Kitsune les plus puissants possèdent plusieurs queues, et les plus grands d'entre eux peuvent en avoir jusqu'à neuf. Sous sa forme humaine, qu'il peut prendre à volonté, le Kitsune ressemble à une personne normale. Dans quelques cas, la transformation est incomplète et le Kitsune garde sa queue. Il doit alors la cacher pour que son déguisement soit réussi. Le Kitsune garde sa queue si, lors de sa transformation, il obtient un nombre inférieur à son « niveau » magique sur 1d10. Le déguisement humain peut être celui d'une personne quelconque, généralement un Bushi ou un Shugenja **«** classique **«,** ou celui d'une personne spécifique que le Kitsune souhaite incarner. Si une personne précise n'est pas choisie, la forme humaine est à peu près toujours d'une beauté au-dessus de ta moyenne. Les Kitsune sont quelquefois capables de prendre l'apparence d'autres formes de vie ou même d'objets inanimés.

CARACTÉRISATION: Les Kitsune peuvent avoir de nombreuses personnalités, tout comme les humains. En général, ce sont des créatures nobles, respectant le code du Bushido. Quelques-uns, cependant, sont des lâches invétérés qui vivent grâce à leurs pouvoirs, extorquant au monde de quoi vivre. Tous les Kitsune sont « Astucieux » et sont très souvent fantasques.

Les Kitsune sont des magiciens renommés. Ils ont un **«** niveau de magie de 2d3 + 1. Ils connaissent des sorts comme un Shugenja humain de un niveau supérieur à celui du Kitsune. Ils peuvent lancer 2d1 sorts par jour.

Quelques Kitsune ont des pouvoirs supplémentaires. Un sur dix possède un pouvoir déterminé par la table ci-dessoL's. Ces pouvoirs augrnentent la valeur de Budo du nombre indiqué.

Dé	*Pouvoir*
01-20	***Kitsune-bi :*** le renard de feu, ou feu follet, a l'habitude de conduire les hommes vers leur destin en les entraînant dans des endroits dangereux comme les marais et les ruines. Le renard utilise cette faculté comme un sort. Un jet de protection de Volonté manqué force le personnage à suivre le renard. Il retrouvera ses esprits juste quand le piège se referme, ce qui lui permet de faire le jet de protection approprié pour éviter le danger. Quelquefois, le renard utilise ce pouvoir simplement pour retarder ou tromper les personnages. (Budo+ 0,5).
21-30	***Kitsune-tsuki :*** possession. C'est identique au pouvoir surnaturel de Possession décrit dans le chapitre 2016.3, p. 18. La forme physique du renard s'évanouit quand il cherche à

posséder une victime. Le Kitsune a un Rang d'Esprit pour cette attaque égal à son « niveau « magique. Si la possession échoue, il ne peut pas réutiliser ce pouvoir au cours de la même journée. (Budo + 2).

31-50 ***Kitsune-momoku :*** le renard convainc un certain nombre de personnages qu'il n'est absolument PAB un renard. Ce nombre est égal au « niveau « du kitsune. Les personnages affectés ont droit à un jet de protection de Volonté, avec une pénalité égale au «niveau» du renard, pour résister à ce pouvoir. S'ils échouent, ils ne croieront pas à l'évidence, à la vraie nature du Kitsune. Le renard utilise ce pouvoir comme un Sort. (Budo + 1).

51-70 ***Kitsune-konzatsu*** : le renard crée un nuage de confusion autour de lui, et ses assaillants frappent au hasard sur toute cible à portée. L'effet dure 2d1 Tours Détaillés et opère comme un sort. (Budo + 1).

71-00 Deux pouvoirs parmi .eux donnés ci-dessus. Ignorez les résultats supérieurs à 70.

Les Kitsune sont fantasques, et peuvent agir envers un groupe d'une façon très bizarre. La table ci-dessous donne quelques idées sur leur conduite lors de la rencontre avec un groupe d'aventuriers.

Dé	***Résulat***
01-20	Le Kitsune, sans que le groupe le sache, prend la forme de l'un de ses membres et les précède à leur destination. Avant qu'ils arrivent, il fait les cent coups dans la ville, pour les mettre dans l'embarras. Si la réaction initiale du Kitsune est favorable, les frasques qu'il aura faites seront inoffensives. S'il est hostile, elles peuvent être plus malveillantes et provoquer de sérieux tmubles.
31-40	Le Kitsune prend une forme humaine et se joint brièvement au groupe pour jouer des tours aux personnages. Cela varie selon sa réaction initiale comme ci-dessus.
41-60	Le Kitsune prend une forme humaine et se joint au groupe pour lui offrir de l'aide. Il restera 1d6 + 1 jours. Les Kitsune préfèrent apporter une aide indirecte.
61-70	Le Kitsune se prend d'amitié pour un personnage, déterminé au hasard, Il a une apparence humaine et offre toùte l'aide qu'un humain peut apporter. Il sera généralement du sexe opposé, et pourra aider le personnage de façon significative plutôt sur une longue période qu'à court terme. Quelquefois, le Kitsune deviendra l'épouse d'un personnage, une épouse excellente.
71-80	Le Kitsune prend la forme d'un monst(e mauvais et dangereux pour extorquer un droit de passage aux personnages. Il laissera tomber son déguisement juste avant de s'évanouir derrière une colline, pour que le groupe se'rende compte qu'il a été dupé.
81-90	Le Kitsune a la forme d'un renard et est apparemment blessé. Il utilisera cette ruse pour jouer un tour ou piéger un personnage.
91-00	Le Kitsune a la forme d'un renard et est réellement en détresse. Si un personnage l'aide, il deviendra son ami. Lancez 1d20 pour déterminer le nombre d'années de gratitude.

KOJIN

PAB 14/10 NMA : 2 ZAN : 2/1 MB: 7/4
CA : 3 (+2 dans l'eau) / + 2d3 PdV 10 + 2d10 BUDO : 2 / 1

ATTAQUE	***CSB***	***DOMMAGES***
Arme	10 + 1d6	+2
Morsure	12	1d10

DESCRIPTION: Un Kojin est un homme-requin. Il a le corps d'un homme avec une tête de requin. Il est à l'aise dans eau mais peut se déplacer facilement sur terre. Sa peau est aussi épaisse que celle d'un requin mais il n'est pas rare qu'il porte aussi une armure.

CARACTÉRISATION: Les Kojin sont des serviteurs du Royaume du Dragon, mais ils sont nombreux à vivre d'une façon indépendante dans les eaux peu profondes du Nippon. Ils forment un peuple féroce et indépendant, qui pense que le butin de la mer lui appartient.

Ils se battent souvent avec des armes (Yari 80% Katana 20%) et préfèrent frapper d'Estoc, ce qui est plus efficace dans l'eau. En effet, un Coup normal reçoit une pénalité allant jusquà -10, àcause du manque de maniabilité des armes sous l'eau. Leur CSB de Sueijulsu est de 20 sous l'eau. Ils peuvent rester hors de l'eau pendant une heure. Ils effectuent souvent des raids sur les villages côtiers pour se procurer des armes, car les leurs rouillent rapidement. en dépit de la mixture spéciale avec laquelle ils s'enduisent pour les protéger.

SHIKOME

PAB : 14 NMA: 2 ZAN: 1 MB 4
CA : 0 / 1d3 PdV : 20+1d6 BUDO :1

ATTAQUE	***CSB***	***DOMMAGES***
Arme	10 + 1d6	+2

DESCRIPTION: Les Shikome sont des humanoïdes. mesurant 1,20 à 1,50 mêtres. Leur peab est noirâtre, et souvent couverte de verrues. Bien qu'ils soient très débraillés, ils prennent un grand soin de leurs armes. Les Shikome sont « lent desprit »

CARACTÉRISATION: Les Shikome eurent autrefois la suprématie des nuits dans les montagnes du Nippon, avant quils soient supplantés par les Oni. Ils se ressentent maintenant de cette situation, mais ne peuvent pas faire grand chose, car leur temps est passé. S'ils en ont la possibilité, les Shikome mangent de la chair humaine, Ils adorent surtout les doigts et les orteils. Ils préfèrent voyager en groupe de 3d10 individus. Ils sont souvent organisés d'une façon militaire.

TATSU

PAB :10 + Budo NMA : 3 ZAN : 1
CA: 5 + (Budo / 2) PdV : (Budo x 5) + 2d10 BUDO : Variable

ATTAQUE	***FREQUENCE***	***CSB***	***DOMMAGES***
Morsure	1-3	12 + Budo	3d1
2 griffes	4-B	10 + Budo	2d1, recul
Souffle	—		Variable
Sortilège	6 + Budo		

DESCRIPTION: Un Tatsu mesure de 2 à 15 mêtres de long. C'est le plus grand des reptiles du Nippon. Des épines osseuses courent le long de son dos et sa tête est festonnée de piques et d'épines. Ses pattes portent trois griffes. Ses écailles sont irridescentes. Il ressemble aux grands dragons (qui sont en fait des Kami) qui contrôlent les eaux, mais le Tatsu leur est inférieur, bien que terriblement puissant.

CARACTÉRISATION: Le Tatsu, comme de nombreuses créatures non-humaines, a des motivations obscures. Quelquefois, il semble qu'il respecte scrupuleusement le code du Bushido, alors que d'autres fois il semble n'être rien d'autre qu'un vil vantard et un bandit.

Un Tatsu est capable de parcourir les airs, la terre ou les mers. Il a une valeur de Budo de base de 2d3. A ce chiffre est ajoutée la valeur de tous les pouvoirs spéciaux qu'il peut posséder. Les voici:

Dé	***Pouvoir***
01-10	Aucun pouvoir spécial.
11-25	Le Tatsu peut cracher des flammes 1d10 fois par jour. Ce nombre varie chaque jour. La flamme est projetée en ligne droite depuis sa gueule. La portée est la valeur de Budo en mêtres. Consultez les règles sur le feu du livret 1.(Budo +2).
26-35	Le Tatsu possède un poison de contact, Létal. de Niveau 2. Sa portée en mêtres est égale à la valeur de Budo / 3. Le poison est craché en ligne droite depuis la gueule du Tatsu et, au contraire des flammes, est stoppé au premier obstacle. La CSB est égale à celle de la morsure. (Budo + 1)
36-45	Le Tatsu peut cracher un nuage de vapeurs toxiques. Celui-ci mesure trois mêtres de large et sa longueur en mêtres est égale à la valeur de Budo. Toute personne prise dans ce nuage doit réussir un jet de protection de Santé ou s'évanouir. Même si le jet de protection est réussi, elle subit un nombre de distractions égal au Budo, jusqu'à ce qu'un nouveau jet de protection de Santé soit réussi, Il est effectué lors de la Phase b de chaque Tour Détaillé. (Budo + 2).
46-60	Le Tatsu peut utiliser la magie. Il connaît un nombre de sorts égal à sa valeur de Budo. Ils peuvent être de n'importe quelle Ecole. Chaque sort peut être lancé une fois par jour. (Budo + 2).
61-70	Le Tatsu peut changer de forme et prendre une apparence humaine, une fois par jour. (Budo+ 1).
71-80	Le Tatsu peut contrôler toutes les créatures àécailles, à portée. Elle est égale à la valeur de Budo x 3 en mêtres. Une fois par jour, il peut appeler à son aide 1d6 créatures à écailles. Elles arrivent 2d3 Tours Détaillés après. De telles créatures n'ont pas besoin d'être à portée. (Budo +2).
81-90	Le Tatsu possède un pouvoir naturel, utilisable 1d6 fois par jour, identique au sort « Regard Conquérant ». Le « niveau » du Tatsu est égal à la moitié de sa valeur de Budo. (Budo + 2).
91-00	Le Tatsu possède deux des pouvoirs ci-dessus. Relancez les dés en ignorant les résultats supérieurs à 90.

Les Tatsu rassemblent généralement des trésors, bien qu'ils le fassent plus par esthétisme que par cupidité, comme les dragons occidentaux. Si un Tatsu est tué, une perle d'une Intensité égale à sa valeur de BUDO sera trouvée à la base de sa gorge.

TENGU

PAB : 12 NMA : 2 ZAN : 2 MB : 4
CA : 0/1d6 PdV : 15+1d10 BUDO : 3

Tengu au sol

ATTAQUE	*CSB*	*DOMMAGES*
Arme	14+1d6	+1d6
Sumaï	10+1d6	1d6, plus bonus comme ci-dessous

Tengu dans l'air

PAB : 24 NMA : 2 ZAN : 2 MB : 7
CA : 2 / 1d6 PdV : 15 + 1d10 BUDO : 3

ATTAQUE	*CSB*	*DOMMAGES*
Arme	14 +1d6	+1d6
	11 + 1d3	2d6

DESCRIPTION: Les Tengu existent sous deux formes. Le Konoha Tengu ressemble à un homme, bien qu'il conserve de longues ailes. Quelquefois, il garde des pieds griffus (50 %). Le Konche Tengu a un long nez, très rouge. Le Karasu Tengu a une apparence encore plus étrange. Il ressemble à un croisement entre un homme et un corbeau. Cette forme possède toujours des pieds griffus, et en combat rapproché, peut frapper avec son bec (CSB :12; Dommages: 1d3). L'intelligence d'un Tengu va de « moyenne » à « astucieuse »

CARACTÉRISATION: Les Tengu habitent les montagnes, et nichent souvent dans les grands arbres des versants montagneux. Ils sont souvent solitaires, mais quand ils se rassemblent, c'est pour jouer des tours aux humains. Ils ne sont pas méchants mais très malicieux, Ils volent des objets brillants ou luisants, simplement pour s'amuser. Ils ressemblent ainsi à leurs parents, les corbeaux.

Les Tengu sont de formidables guerriers avec une arme, surtout avec une épée. Si un personnage peut convaincre un Tengu de lui donner des cours, on le considérera comme un Professeur de Niveau Supérieur, qui a maîtrisé la Compétence. Si le personnage a déjà une CSB supérieure à celle du Tengu, celui-ci peut toujours lui enseigner certains trucs qui augmenteront Sa CSB de 1. Quelques Tengu connaissent plusieurs Okuden. Cinquante pour cent des Tengu maniant l'épée utilisent un Okuden pour cette arme, dont la CSB est donnée dans les statistiques. Les Tengu se battent le plùs souvent avec un Katana (80%), un Yari (15 %) ou un Ni-to-kenjutsu (5%).

Un petit pourcentage (5%) des Tengu sont aussi des magiciens mineurs de L'Ecole de la Terre ou de Bois. Leur pouvoir provient de leur forêt natale. Ils connaissent 1d6 sorts dans leur Ecole, et peuvent en lancer 3 par jour. Leur Capacité de Magie est de 10 + 1d6, et leur « niveau » de 1d6.

TENUKI

PAB : 25 NMA : 3 ZAN : 2
CA : blaireau 6, humain 3/+ 1d3 MB : 6
PdV : 20+2d10 BUDO :5

Sous forme de blaireau

ATTAQUE	*FREQUENCE*	*CSB*	*DOMMAGES*
Morsure	1-2	10	1d6+3
2 griffures	3-6	16	1d6

Sous forme humaine

ATTAQUE	*CSB*
Sumai	6 + 1d6
Magie	8 + «niveau»

DESCRIPTION : Le Tenuki est un animal ressemblant à un blaireau prenant forme humaine. Son déguisement favori est celui d'un prêtre bouddhiste impie. Les Tenuki sont « Astucieux ».

CARACTÉRISATION: Le Tenuki est une version « paysanne » du Kitsune. Il est généralement plus grossier et moins bien vêtu. Ses tours sont plus brutaux et deviennent vraiment malveillants. Ses capacités spéciales sont les mêmes que celles du Kitsune. Le Tenuki n'a pas les pouvoirs supplémentaires de ce dernier. Ils ont cependant tous les pouvoirs du Kitsune-bi ou renard de feu. L'effet est créé parle roulement de tambour produit par le Tenuki frappant sur son a1domen distendu. Les personnes qui manquent leur jet de protection en entendant ce son, réagissent comme s'ils avaient vu un renard de feu.

UBA

Les Uba sont des sorcières de différentes sortes. Plusieurs types de créatures appartiennent à cette catégorie. Elles sont toutes malveillantes, et haïssent les Shugenja et les Gakusho bouddhistes.

Hannya

PAB : 10 NMA : 2 ZAN : 2 MB : 3
CA : 1 / +1d3 PdV: 20+1d10 BUDO : 5

ATTAQUE	*CSB*	*DOMMAGES*
2 griffes	14	+ 1d3
Arme	10	+ 1
Constriction	8	1d6 subjugaux, plus 1d3 Ièthaux
Magie	10+ 1d6	

DESCRIPTION: L'Hannya est une sorcière qui a fait un pacte avec les démons. On lui a accordé le corps d'un serpent à la place de jambes. Son intelligence est brillante.

CARACTÉRISATION: Les Hannya peuvent enserrer une personne dans leurs anneaux en combat rapproché, comme un serpent. Ils irradient la chaleur de l'enfer, et brûlent la victime tout en la broyant. Chaque anneau agit comme un feu de Force 1, pour voir s'il brûle les vêtements de la victime.

Les Hannya connaissent 2d3 sorts, de n'importe quelle École. Elles ont un Pouvoir de 30 + 2d10, et sont considérées comme des Shugenja de niveau 4.

Les Hannya sont généralement solitaires, bien qu'elles puissent avoir des serviteurs Bakemono. Un seul type de Bakemono les servira à un moment donné. Vingt pour cent des Hannya peuvent conjurer 1d3 Oni, comme un sort. Ceci leur coûte 10 points de Pouvoir. Les Oni suivront ses ordres et la serviront jusqu'à la mort.

Nushi

PAB :9 NMA : 1 ZAN : 1 MB :3
CA :11+ 1d3 PdV : 20 +2d6 BUDO : 6

ATTAQUE	*CSB*	*DOMMAGES*
Magie	10 + 2d3	
2 griffures	10	1d3 + 1

DESCRIPTION: La Nushi est une créature des marais. Elle apparaît souvent comme une belle jeune fille. Mais si elle est surprise, elle aura son apparence de vieille sorcière hideuse. Elle est capable de se transformer en serpent, prenant toutes ses caractéristiques sauf les points de vie. La plupart (60%) prennent la forme d'un serpent, les autres celles d'une vipère. Une Nushi a besoin d'une Phase d'Action Primaire pour se transformer. Son intelligence est Brillante

CARACTÉRISATION: Les Nushi sont surtout concernées par la conservation de leur environnement marécageux. Si celui-ci est menacé, elles en viendront aux dernières extrémités pour le conserver. En général, les Nushi haïssent les humains mais tentent de faire porter le blâme de leurs mauvaises actions sur d'autres. Elles sont solitaires par leur propre espèce, mais ont souvent une suite composée d'autres créatures du marais.

Une Nushi est similaire à un Shugenja de niveau 2 + 1d3, et possède un Pouvoir de 40 + 2d10 hors de son marais. Quand elle est en contact avec celui-ci, son Pouvoir est renouvelé à la vitesse de 2d6 par Tour Détaillé. Dans cette même situation, ses PAB, MNA et ZAN seront doublés. Dans un marais ou de l'eau qui lui sont étrangers, seul son MB sera doublé.

Dé	**Suite d'une Nushi**
01-20	1d3 Serpents
21-40	1d3 Vipères
41-60	2d3 Kappa
61-80	2d3 Rosifu-Kappa
81-00	Relancez deux fois les dés. Ignorez les résultats supérieurs à 80.

Uba

PAB : 7 NMA :2 ZAN:2 MB : 5
CA : 1/+ 1d3 PdV : 15 + 1d10 BUDO : 2d3 (base)

ATTAQUE	*CSB*	*DOMMAGES*
2 serres	10 + 1d6	1d3
Tantojutsu	10 + 1d6	+1
Magie	12 + Budo	

DESCRIPTION: Les Uba sont des sorcières avec des cheveux gris et sales. Leurs Yeux sont d'un noir de charbon. Elles sont « Astucieuses ».

CARACTÉRISATION: Les Uba sont avares à l'extrême. Elles peuvent souvent être soudoyées pour laisser tranquille un personnage. Leur Force est augmentée par la magie, ce qui leur donne un jet de protection de 2d6 plus son Budo.

Comme magicienne, une Uba a un «niveau égal à son Budo. Son Pouvoir est égal à 10 fois son Budo. Le nombre de sorts qu'elle connaît est égal à 1d3 plus son Budo.

Toutes les Uba enchantent leur Tanto pour qu'il soit enduit d'un poison Létal, de niveau égal à la moitié du Budo de l'Uba. Cet effet s'évanouit après 2d6 jours, à moins qu'il ne Soit renouvelé.

Quelques Uba possèdent des pouvoirs supplémentaires:

Dé	*Pouvoir*
01-20	Serres venimeuses. Poison Létal rapide égal à la moitié du

Budo.

21-50 Capacité de Brume. L'Uba peut se transformer en brume une fois par jour. Sous cette forme, elle est immunisée contre toutes les attaques, sauf la magie. L'effet dure 2d6 Tours Détaillés, la brume peut se déplacer avec un MB de 7. (Budo +1).

51-80 Transformation. L'Uba peut se transformer en grand chat noir. Il faut un jet de protection de Vitesse pour attraper le chat. Ce lancer reçoit une pénalité de -1 pour chaque mêtre entre le personnage et L'Uba, quand elle se transforme. Une fois attrapé, le chat doit être retenu du nombre d'effet du jet de protection de Force du personnage supérieur à celui de l'Uba. Si elle est capturée, l'Uba essaiera de conclure un marché avec le personnage pour sauver sa vie. La forme féline a les mêmes caractéristiques que l'Uba. La transformation peut avoir lieu lors de toute Phase d'Action Primaire. (Budo +1)

81-95 Transformation géante. L'Uba peut se transformer en chat noir géant. Toutes les caractéristiques de combat de l'Uba sont changées en celles d'un tigre, sauf pour les Points de Vie. L'Uba utilise le jet de protection le plus avantageux. (Budo + 2).

96-00 Deux pouvoirs. Relancez les dés et ignorez les résultats supérieurs à 95.

USAGI-TSUKI

PAB: 30 NMA: 2 ZAN : 2 MB : 5
CA : 5-8/+0 PdVs10+1d10 BUDO : 3

ATTAQUE	***CSB***	***DOMMAGES***
Magie	10 + 2d6	
Morsure	10	1 point

Actuel de l'Attaquant. Quand le Rang d'Esprit d'un être a été réduit à moins de 0, il est exorcisé. Le gagnant récupère tout le Rang perdu au cours du combat.

DESCRIPTION: L'Usagi-Tsuki est le lièvre lunaire de la légende. Bien que sa forme naturelle soit celle d'un lièvre, il prend généralement la forme d'un guerrier vêtu d'habits de Samouraï de qualité supérieure, ou d'une armure de Classe 2d5. De tels vêtements sont décorés de fourrure de lapin, et le guerrier porte quelquefois un manteau orné d'une telle fourrure (30%). Le corps et le visage du Bushï sont toujours très beaux. Le Lièvre a une fourrure gris-argent et des yeux dorés.

CARACTÉRISATION: Sous forme humaine, L'Usagi-Tsuki a les statistiques d'un Bushi Classique de niveau 2d3, sauf pour les points de vie qui restent constants. Son arme favorite est le Yari, et 40% du temps la CSB indiquée s'applique aussi à un Okuden de cette arme.

L'Usagi-Tsuki est généralement bienveillant, mais est surtout un défenseur du code du Bushido. Si les personnages sont fidèles à ce code, ils reçoivent un bonus de +5 sur l'attitude initiale lors d'une rencontre avec un lièvre lunaire. Une conduite contraire donne un malus de -5. Un Usagi-Tsuki quittera un groupe plutôt que l'attaquer, si ses membres ne respectent pas le code du Bushido ou de l'étiquette.

Il peut lancer des sorts sous ses deux formes. Il connaît 1d6+1 sorts, qu'il peut lancer une fois par jour. Si un personnage entre en possession d'un manteau d'Usagi-Tsuki, il peut jeter ses sorts comme s'il était le lièvre lunaire. Si lemanteau a été obtenu par la force, la magie dure 1d6 jours ou jusqu'à la première pleine lune. S'il a été donné comme présent, la magie durera un mois complet après la pleine lune suivante.

2016.0 ETRES SURNATURELS

Les mythes du Nippon sont peuplés d'une grande variété d'Etres dont le caractère et les capacités dérivent de sources surnaturelles. Le degré de pouvoir possédé par de tels personnages est mesuré en termes de Rang d'Esprit.

Le Rang d'Esprit a une valeur de 1 à 20 et se convertit en d'autres facteurs du jeu, comme suit :

Jets de Protection

Les Etres Surnaturels ont des jets de protection égaux à 3 valeurs : Forts, Moyens et Faibles.
Si l'Attribut est ***Fort***, le jet de protection est égal à 10+(Rang d'Esprit /2).
Si l'Attribut est ***Moyen***, le jet de protection est égal à 5+(Rang d'Esprit /2).
Si l'Attribut est Faible, le jet de protection est égal au Rang d'Esprit / 2.

Les scores d'Attributs d'un Etre Surnaturel sont égaux à trois fois son jet de protection dans l'Attribut concerné. Toutes les Capacités qui ne sont pas calculées normalement d'après les Attributs seront définies clairement dans la description de chaque Etre. Le Rang d'Esprit permanent est utilisé pour les jets de protection, et l'exorcisme ou toute autre réduction du Rang d'Esprit ne rendra pas ces Etres plus stupides, plus faibles, etc.

Sortilèges et Pouvoirs spéciaux

Le Rang d'Esprit affectera tous les Sortilèges ou pouvoirs possédés par l'Etre Surnaturel de la façon suivante:

Les Êtres Surnaturels ne dépensent pas de points de Pouvoir quand ils utilisent des sortilèges. A la place, ils peuvent lancer avec REUSSITE un sortilège ou utiliser un pouvoir un nombre de fois égal à leur Rang d'Esprit Permanent. Les tentatives manquées ne réduisent pas ce nombre, à moins qu'il ne s'agisse d'un Échec Critique.

Pour le lancement de sortilège avec un niveau variable, le » niveau » utilisé est égal au Rang d'Esprit Actuel / 2. Ainsi, un Sortilège de Rang 8 sera identique à celui d'un Shugenja de niveau 4. Le lancement de tels sorts ne compte que pour une seule utilisation d'un pouvoir pour le décompte journalier. Les Esprits dont le Rang est supérieur à 12 sont considérés comme des Shugenja de niveau supérieur à 6.

2016.1 COMBAT PSYCHIQUE

Deux Etres possédant un Rang d'Esprit peuvent engager un combat mystique pour résoudre leurs différents. Chacun utilise Sa CSB de Magie pour attaquer, en jetant le dé une fois par Tour Détaillé. Le premier « coup » est porté par l'esprit ayant le plus haut Rang Actuel. Un coup réussi réduit le Rang actuel de 1d3. La cible peut parer un coup réussi, avec une pénalité égale au Rang d'Esprit

2016.2 MANIFESTATIONS SURNATURELLES

Les règles gouvernant les Êtres Surnaturels de Bushido sont formulées selon la théorie suivante: même les Esprits les plus puissants sont limités quand ils prennent une forme matérielle. Dans les cas des Dieux, nous n'avons pas décrit sa vraie nature. Ce sont plutôt les traits sous lesquels il se manifeste dans la dimension terrestre. En prenant un «manteau de chair», les Esprits acceptent ses limitations. On peut les combattre magiquement ou physiquement. Quelques Êtres sont plus limités que d'autres dans leurs manifestations. Généralement, «tuer» un Être Surnaturel ne fait que l'ennuyer, le chassant de l'endroit où il se trouve à ce moment précis. L'exorcisme a le même effet. Même si on tue un Etre Surnaturel sur son «sol natal», le plan astral, il n'est qu'exilé pour un certain nombre de mois ou d'années, mais n'est pas réellement détruit.

2016.3 POUVOIRS SURNATURELS

Les Etres Surnaturels ont tous une CSB de Magie. Ils doivent réussir leur jet pour pouvoir utiliser un pouvoir. La Défense de Sort réduira la CSB, bien que les modificateurs s'appliquant à une école de Magie particulière n'affectent pas les pouvoirs surnaturels.

Augmentation d'un Attribut

L'Être peut augmenter d'un nombre égal à son Rang d'Esprit la valeur actuelle d'un attribut. La durée de l'effet est égale à son Rang d'Esprit, en heures.

Chance

Une personne bénéficiaire de ce pouvoir reçoit un bonus sur tous ses jets de protection, égal au Rang de l'Etre / 3. La durée de l'effet est êgale à son Rang, en heures.

L'Etre possédant ce pouvoir peut aussi provoquer la malchance. La procédure est la même que pour la chance, mais on applique une pénalité sur les jets de protection. La victime peut résister à la malédiction en réussissant un jet de protection de Volonté ou une CSB de Méditation au moment de l'attaque.

Conjuration

Ce pouvoir permet à l'Etre de conjurer un certain nombre de créatures d'un type donné, pour venir à son aide. Il peut s'agir.d'Animaux, d'Etres Légendaires, ou d'autres Etres Surnaturels. Ces créatures obéiront à ses ordres, mais sans devenir des robots. Ce sont des aides efficaces, désireux de coopérer. Certains Etres peuvent conjurer leurs serviteurs en faveur des personnages des joueurs. Une telle assistance n'est offerte que pour une période de temps très limitée, ou jusqu'à ce qu'un objectif précis soit atteint.

En règle générale, un Etre ne peut avoir à son service à un moment donné qu'un seul groupe de créatures. Ce pouvoir ne permet pas de créer de petites armées en un clin d'oeil.

Contrôle des Evénements

L'Etre peut provoquer ou supprimer des Événements, selon ce qui a été décrit dans le chapitre 2040.0, p.32. Le niveau de l'Événement existant peut aussi bien être diminué qu'augmenté. Si le niveau de l'événement devient inférieur à 1, il ne survient pas.
Un événement peut être augmenté jusqu'à un niveau maximum de 6.

Les Événements créés par l'Être ont un Niveau initial égal à son Rang d'Esprit / 5. S'il modifie le Niveau d'un Événement, L'Etre peut le faire d'une valeur égale à ce nombre.

Contrôle des Phénomènes Naturels

L'Être peut créer des Phénomènes Naturels (consultez le chapitre 2030.0, p.31) ou modifier le Facteur de Danger d'un Phénomène préexistant. Le Facteur de Danger d'un Phénomène créé ne peut pas dépasser le Rang d'Esprit de l'Etre / 2. Les Facteurs de Danger existants peuvent être modifiés par le même nombre.

Diminution d'un Attribut

L'Etre peut diminuer la valeur Actuelle d'un Attribut. Une CSB de Pouvoir réussie agit sur l'Attribut comme un poison de vitesse Eclair, dont le niveau est égal au Rang de L'Être / 3. La victime doit réussir un Jet de Protection de Volonté ou une CSB de Méditation pour combattre les effets de ce Pouvoir, tout comme la Santé permet de résister au Poison. La réduction d'un Attribut à 0 a les mêmes conséquences que dans les Fièvres (chapitre 2030.0, p.31).

Domination

L'Être peut dominer certaines classes de personnage, en réussissant à utiliser son Pouvoir, Il les subjugue instantanément et peut les tuer s'il le désire. Si un personnage est confronté avec un Etre dont il connaît le pouvoir de domination sur les gens de son type, il tentera de s'enfuir. Ainsi, si Oni se trouve confronté au dieu bouddhiste Fudo Myoo, il s'enfuira, car il sait qu'il possède le pouvoir de le dominer,

Enrichissement

L'Être peut offrir de l'argent ou des objets de valeur aux personnes qui lui plaisent. Le total maximum ne peut pas dépasser son Rang d'Esprit en pièces d'or. L'enrichissement ne sera utilisé par,,certains Etres que sous la forme d'objets ou de biens d'une valeur équivalente (armes, marchandises, œuvres d'art, etc). S'il le désire, il peut en de rares occasions augmenter la valeur de ses dons. Le Maître de Jeu lance 1d20: si le résultat est inférieur au Rang de L'Etre, celui-ci accorde un présent d'une valeur supérieure à la normale. Multipliez le Rang par le Nombre d'Effet du lancer pour connaître la valeur maximale du Don.

Il est fréquent que les Etres disposant d'un tel pouvoir l'utilisent pour corrompre les oersonnes qu'ils souhaitent influencer.

Enseignement

Les Etres possédant ce pouvoir peuvent servir de professeur pour toutes les Compétences qu'ils connaissent. Sous leur tutelle, un jour d'enseignement est égal à une semaine normale. Ils peuvent aussi enseigner les sortilèges qu'ils connaissent à un Shugenja qui possède la Connaissance appropriée de l'École concernée.

Fertilité — Cultures

L'Être peut augmenter ou diminuer le rendement des champs, dans une zone égale à cinq fois son Rang en Ri. Ce pouvoir augmente ou diminue de son Rang/20 les Modificateurs de Récolte (chapitre 2082.7, p.49), en arrondissant à la dizaine la plus proche. Si des champs sont maudits, la malédiction peut être exorcisée comme s'il s'agissait d'un Esprit de Rang égal à celui de L'Etre.

Fertilité — Naissance

Un Être peut accorder la fertilité à une femme, en augmentant de son Rang d'Esprit ses chances de conception. Il a une chance sur 20 égale à son Rang de la provoquer immédiatement, sans que l'intervention d'un homme soit nécessaire.

Les Etres possédant ce pouvoir peuvent aussi réduire les chances de conception de leur Rang, et ont une chance sur 20 égale àleur Rang d'Esprit de provoquer la stérilité complète. Le seul remède possible est l'exorcisme d'un prêtre, si l'Etre ne veut pas retirer sa malédiction. Pour calculer les chances de réussite de l'exorcisme, on considère que la malédiction est un « Esprit » de Rang égal à celui de L'Etre.

De la même façon, les hommes peuvent devenir plus ou moins puissants.

Les Etres possédant ce pouvoir peuvent aussi diminuer ou augmenter de leur Rang les chances d'un accouchement sans danger.

Guérison

L'Être peut guérir toutes les formes de dommages. Il diminue les dommages subjugaux ou létaux de 1d6 points par Rang, s'il réussit un jet de pouvoir. L'action d'une maladie ou d'un poison est stoppée immédiatement. Les dommages critiques sont guéris à la vitesse de 1 point par point de Rang. Le temps de guérison des fractures et des membres amputés est réduit de 1d10 jours par point de Rang. Si L'Etre réduit son Rang actuel de 1 point en utilisant ce pouvoir, les membres amputés repoussent et Les facultés diminuées sont restaurées.

Instruction

Les Etres peuvent instruire les personnages dans toutes les Compétences qu'ils connaissent. Ils augmentent leur Vitesse d'Apprentissage de leur Rang / 2. A la place, ils peuvent accorder un gain immédiat de 5 x leur Rang dans le score d'une Compétence. La chance de succès est égale au Rang de l'Esprit, sur 1d20. Ces deux formes d'instruction ont un effet permanent.

Les Êtres qui possèdent ce Pouvoir peuvent aussi provoquer l'oubli, et dépouiller un personnage de ses compétences. Une CSB de Pouvoir réussie diminue le score d'une Compétence de 5 x le Rang d'Esprit, ou de 1 point de CSB par Rang. La victime peut résister à cette malédiction en réussissant un jet de protection d'intelligence, ou une CSB de Méditation. L'oubli dure jusçuà ce qu'elle réussisse un jet de protection d'intelligence ou une CSB de Méditation (un jet par jour). L'Etre qui a lancé la malédiction peut l'ôter quand il le désire.

Invulnérabilité

L'Être est totalement invulnérable à certaines attaques physiques. Ce Pouvoir agit continuellement, sans qu'aucune CSB ne soit nécessaire, sauf si l'Être perd toue ses Pouvoirs spéciaux.

Le Maître de Jeu peut utiliser la table suivante pour déterminer précisément l'invulnérabilité de l'Etre. Il peut aussi lui imposer quelques faiblesses, ou même décréter que certains objets le tuent immédiatement si jamais il les touche (exemple : un puissant Qnï peut périr en touchant simplement un cheveu de Kami).

Résultat du dé	***INVULNERABILITE***
01-45	L'Etre n'est vulnérable qu'aux armes magiques, qui lui infligent le maximum de dommages, plus tous les bonus.
46-55	L'Etre n'est vulnérable qu'aux armes supérieures ou magiques, qui lui infligent le maximum de dommages, plus tous les bonus.
56-70	L'Etre n'est vulnérable qu'aux armes Supérieures, Maîtresses ou magiques, qui lui infligent le maximum de dommages, plus tous les bonus.
71-90	L'Etre n'est vulnérable qu'aux armes Maîtresses ou magiques, qui lui infligent le maximum de dommages, plus tous les bonus.
91-93	Relancez le dé avec une pénalité de -10 sur le résultat. S'il frappe avec un autre type d'arme, l'attaquant s'expose à une attaque de « Désarmement ». Les personnes qui utilisent une technique de combat à main nue reçoivent un effet de Recul si elles frappent.
94-96	Relancez le dé avec une pénalité de -10 sur le résultat. S'il frappe l'Etre avec un autre type d'arme, l'attaquant s'expose à une attaque de « Désarmement, Briser l'arme ». Les personnes qui utilisent une technique de combat à main nue reçoivent un effet de « Recul », et subissent les dommages qu'ils avaient infligés.
97-99	Relancez le dé avec une pénalité de -10 sur le résultat. S'il frappe l'Etre avec un autre type d'arme, l'attaquant reçoit les dommages qu'il a infligés, en dommages subiugaux. En fait, le coup rebondit sur lui.
00	Relancez le dé avec une pénalité de -10 sur le résultat. Les armes indiquées par le deuxième jet de dé sont considérées comme des armes moyennes. Tous les bonus qui ne sont pas inhérents au personnage (Force, Ki, Okuden, etc.) sont perdus.

Le Maître de Jeu peut utiliser les régies suivantes pour l'Atemiwaza : si le score actuel de Ki du personnage est supérieur au Rang de L'Etre, on considère que ses coups sont des armes « magiques

Les attaques des Budoka de haut niveau peuvent étre comptées comme des armes supérieures à la moyenne : Niveau 4 = « Bonne » Niveau 5 = «Supérieure » Niveau 6 = « Maîtresse »

Possession

Certains Esprits peuvent Posséder les humains, s'appropriant leur âme et prenant le contrôle de leur actions. Les Esprits Bienfaisants le font quelquefois pour sauver la vie d'un personnage méritant, quand il n'existe plus aucun moyen de le secourir. Ils quittent leur hôte dès que le danger est passé, sans le blesser. Mais les Kami Malfaisants et certains Yureï possèdent des victimes dans l'intention de leur faire du mal, ou de les utiliser pour accomplir de mauvaises actions.

Un Esprit peut tenter de posséder une victime même s'il se bat physiquement en même temps. Cela lui est impossible s'il est combattu sur le plan astral. S'il veut posséder un Gakusho ou un personnage Pieux, il devra d'abord surmonter son Pouvoir religieux. Il lance ainsi une CSB de Pouvoir, avec comme pénalité le Pouvoir Re!igieux de sa victime. Si la CSB réussit, l'Esprit peut accomplir la possession. Si elle échoue, il ne pourra jamais la posséder, à moins que son Pouvoir Religieux ne soit diminué par un Péché ou une Souillure.

Une fois le Pouvoir Religieux surmonté, l'Esprit et sa victime lancent

tous deux un dé lors de la Phase d'Action 1 de chaque Tour Détaillé. L'Esprit uïlise sa CSB de Pouvoir et le personnage sont jet de protection de Volonté ou sa CSB de Méditation (le plus haut des deux), en ajoutant sa Défense contre les sorts. Pour chaque série de lancer de dés, notez la différence entre les deux nombres d'effet, en ajoutant le résultat au compte du gagnant. Si Le total de l'Esprit dépasse la Volonté de La victime, la possession est accomplie. Si te total de la victime dépasse le Rang actuel de Esprit, celui-ci est repoussé et ne pourra plus jamais tenter de la posséder au cours de cette rencontre.

Un personnage combattant une possession souffre d'un nombre de Distractions égal au Rang permanent de l'Esprit qui l'attaque.

Un personnage possédé est sous le contrôle de l'Esprit. Ses attributs physiques sont augmentés du Rang d'Esprit permanent de L'Etre. Les Attributs mentaux de ce dernier remplacent ceux de la victime. L'Esprit ne peut pas utiliser les Compétences du personnage possédé. Par contre, ses propres Compétences et Sortilèges sont intacts ; il n'a pas le droit utiliser ses pouvoirs surnaturels tant qu'il exerce son contrôle. S'il tente néanmoins de le faire, la victime peut tenter de se libérer par un nouveau combat. Dans ce cas, l'Esprit souffre d'un nombre de Distractions égal au jet de protection de Volonté du personnage, pendant tout le conflit.

L'exorcisme d'un personnage possédé est très difficile. Le Rang d'Esprit utilisé pour résister à l'exorcisme est augmenté du niveau de la victime. Quand il est chassé du corps qu'il occupe, l'Esprit doit effectuer un jet de protection de Volonté. S'il échoue, il est complètement repoussé et s'évanouit. S'il réussit, il peut rester présent physiquement et attaquer l'exorciste. Un Esprit peut quitter sa victime à tout instant, pour essayer de posséder quelqu'un d'autre. Un personnage libéré d'une possession par un exorcisme doit réussir un jet de protection de Volonté pour ne pas devenir fou. Si elle le manque, elle pourra néanmoins être guérie par la magie.

Si la victime possédée est tuée ou blessée physiquement, l'Esprit ne s'en soucie pas. Il quitte simplement le corps de son hôte dès qu'il est mort.

Présence Astrale

Les Êtres possédant ce pouvoir peuvent affecter le monde matériel sans s'y manifester. Ils se déplacent dans le Kokuri-yo, le monde astral, mais peuvent utiliser librement tous leurs sorts et pouvoirs sur terre. Leur présence peut être détectée par le Sens Astral d'un Shugenja ou la Perception de la Vérité d'un Gakusho. Les Êtres détectés peuvent être attaqués par des sorts, un Exorcisme, ou combattus directement (c'est.à.dire physiquement) par les personnes pouvant entrer dans le plan Astral pour combattre.

Puissance guerrière

L'Être peut opposer des armées sur le champ de bataille avec une valeur de « Force de Troupes» égale à son Rang/ 2. Un résultat GREN ou REN pour des personnages engagés dans une bataille contre un tel Etre signifie que le Personnage du Joueur est frappé de Terreur, même si normalement L'Etre ne possède pas ce pouvoir. Les Etres possédant Ie'pouvoir Puissance guerrière peuvent l'utiliser pour augmenter du même nombre la Force de Troupe de leur armée favorite. Dans les batailles purement politiques, il est rare que les Dieux accordent leur faveur, car ils répugnent à aider un grand groupe d'adorateurs à tuer un autre groupe d'adorateurs.

Résurrection

L'Etre peut ressusciter un personnage, avec un succès automatique si la durée de sa mort ne dépasse pas son Rang d'Esprit en jours. Les Esprits Bouddhistes ne peuvent ressusciter que les personnes ayant reçu le rite Segaki (rite funéraire bouddhiste). Les Esprits Shinto et les autres Esprits ne peuvent ressusciter que les personnes pour qui ce rite n'a pas été accompli.

Terreur

L'Etre peut frapper de Terreur (kashikomu) ceux qui le regardent. Les personnages voyant l'Être et qui ne réussissent pas un Jet de Protection de Volonté souffrent d'un nombre de Distracti9ns égal àleur Rang. Il y a une chance sur 20 égale au Rang de L'Etre qu'ils s'évanouissent, subissant des dommages subjugaux égaux à leur Points de Vie. Si une victime s'évanouit, elle subira toujours le même nombre de Distractions en reprenant conscience, même sï l'Être n'est plus présent. Chaque jour suivant, elle aura droit à un Jet de Protection de Volonté pour se débarrasser de l'enchantement.

Les personnages, subissant cet effet éloigné de Terreur de la part de divinités bouddhistes, risquent de se convertir à la prêtrise. Après s'être débarrassé des effets de Terreur, Le nombre de jours dont le personnage a eu besoin est égal au pourcentage de chances qu'il ait un désir irrépressible de devenir Gakusho bouddhiste (s'il ne L'est pas déjà). Il recherchera un temple, se rasera la tête, et changera de profession. Il deviendra un Gakusho de niveau 0.

2016.4 LES KAMI

Les Dieux Shinto sont nommés Kami. Il existe différents types de Kami, depuis les tout-puissants souverains des Cieux jusqu'aux humOles divinités d'un champ ou d'un foyer. Il n'existe que peu d'Esprits considérés comme sacrés par la foi Shinto, issue d'un animisme prïmiiif. Cette religion enseigne que toute chose de la création dépend d'un Kami unique, et que tous se confondent pour former un tout vivant en harmonie.

2016.4a Les Kami majeurs

Ce sont les Dieux les plus puissants du panthéon Shinto. Ils ne sont pas décrits en détail, car le manque de place n'autorise pas un développement complet. De plus, ce sont les divinités principales d'une religion existante, sujet qu'il ne faut pas aborder avec désinvolture pour l'utiliser dans un jeu.

Il vaut mieux que les Kami principaux n'apparaissent pas physiquement dans le jeu. Leur description donne les principales raisons pour lesquelles ils sont invoqués. Par contre, les prières d'un Gakusho bouddhiste ou d'un Homme Pieux ne sont pas déplacées, quand ils demandent à une divinité d'exercer ses pouvoirs spéciaux.

Amaterasu-Omi-No-Kami.

La déesse du Soleil, reine des Kami. Elle peut ordonner à tous les autres Kami d'aider un personnage, de cesser de le tourmenter ou de l'attaquer. Elle peut être invoquée pour faire intervenir le pouvoir du soleil, c'est-à-dire provoquer des événements qui ne se déroulent généralement qu'à l'aube (récupération du Pouvoir Magique et du Ki, guérison des blessures, etc). Son Rang d'Esprit est égal à 20.

Inari

Ce Dieu est le patron du riz, donc de la richesse. Il règne sur les Kitsune, et peut leur demander d'aider ou de faire obstacle aux personnages. Ses ordres empêcheront le plus malicieux des Kitsune de continuer à ennuyer quelqu'un et l'obligeront à lui demander pardon. mari peut bénir les terres, avec le pouvoir de FertïlitélChamps. Son Rang d'Esprit est égal à 16.

Okuni-Nushi

Ce Kami, adoré dans un grand sanctuaire d'Izumo, se préoccupe du bien-être politique du Nippon. Il contrôle tous les Phénomènes Naturels et les Événements. Sa faveur augmente le Statut. C'est aussi un guérisseur célébre, possédant le pouvoir de Guérison et de Résurrection. Son Rang d'Esprit est égal à 18.

Susano-Wo

Ce Kami est l'esprit même du courage guerrier et de l'impétuosité. Il peut accorder du Ki aux braves (1d3 points). Il possède le pouvoir d'instruction pour tous les Bugeï et leurs Okuden. Il est aussi le gardien du Yomi, l'enfer Shinto. Cette charge lui donne le pouvoir de Domination sur les Araburu-kami et les Yurei d'origine Shinto.

2016.4b Les Kami mineurs

Compares aux puissantes divinités décrites dans le paragraphe précédent, ces esprits sont les dieux inférieurs du panthéon Shinto.

Les Kami mineurs s'intéressent beaucoup plus à la vie quotidienne de l'humanité, et constituent un élément familier de la société du Nippon. Ils sont toujours très respectés et reçoivent les marques d'adoration, de peur ou de terreur appropriées quand ils se manifestent aux mortels.

Tous les Kami mineurs ont un Rang d'Esprit égal à 2d3. Chaque type de Kami est dirigé par un Souverain de Rang 12, qui ressemble autrement à tous ses sujets.

Araburu-kami

CSB : Magie 10+ Rang; Compétences 12+ Rang
POINTS DE VIE 10 x Rang
ATTRIBUTS: Forts — Force, Agilité
Moyens — Vitesse, Santé
Faibles — Intelligence, Volonté

POUVOIRS: Lancez 1d100 pour chacun des pouvoirs suivants, pour déterminer si le Kami le possède. Présence astrale (10% x Rang); Contrôle des Phénomènes Naturels (100 «h pour un type choisi aléatoirement, déterminé sur la table de rencontre des Evènements); Diminution d'un Attribut (30% Déterminez aléatoirement l'Attribut affecté); Chance (60%)

SORTILEGES: Les Araburu-Kami connaissent une École par Rang / 2. Déterminez-les aléatoirement.

Ecole du Feu: Toucher Brûlant, Manteau de Fumée, Sphère de Flammes, Tempête de Feu.

École de l'Eau: Lier les membres, Cercle Obscur, Dissolution des Défenses, Marécage.

École du Bois: Appel des Bêtes, Dars de bois, Maître des Végétaux, Sort

des Tailles.
École du Métal : Regard de Confusion, Regard Conquérant, Sphère d'acier.
École de la Terre : Flèches de Terre, Tempête de Terre, Lance des Cieux, Colère de la Terre.
COMPÉTENCES: Bojutsu, Kenjutsu, Onjutsu, Sumai, Torture, Jeu

Un personnage possédé est sous le contrôle de l'Esprit. Ses attributs physiques sont augmentés du Rang d'Esprit permanent de L'Etre. Les Attributs mentaux de ce dernier remplacent ceux de la victime. L'Esprit nepeut pas utiliser les Compétences du personnage possédé. Par contre, ses propres Compétences et Sortilèges sont intacts: il n'a pas le droit utiliser ses pouvoirs surnaturels tant qu'il exerce son contrôle. S'il tente néanmoins de le faire, la victime peut tenter de se libérer par un nouveau combat. Dans ce cas, l'Esprit souffre dun nombre de Distractions égal au jet de protection de Volonté du personnage, pendant tout le conflit.

L'exorcisme d'un personnage possédé est très difficile. Le Rang d'Esprit utilisé pour résister à l'exorcisme est augmenté du niveau de la victime. Quand il est chassé du corps qu'il occupe, l'Esprit doit effectuer un jet de protection de Volonté. S'il échoue, il est complètement repoussé et s'évanouit. S'il réussit, il peut rester présent physiquement et attaquer l'exorciste. Un Esprit peut quitter sa victime à tout inslant, pour essayer de posséder quelqu'un d'autre. Un personnage libéré d'une possession par un exorcisme doit réussir un jet de protection de Volonté pour ne pas devenir fou. Si elle le manque, elle pourra néanmoins être guérie par La magie.

Si la victime possédée est tuée ou blessée physiquement, l'Esprit ne s'en soucie pas. Il quitte simplement le corps de son hôte dés qu'il est mort.

Fujin

CSB : Magie 5+ Rang; Compétences 8+ Rang; d'Armure: Rang
POINTS DE VIE: Santè+ Rang
ATTRIBUTS: Forts — Force, Santé
Moyens — Vitesse, Volonté
Faibles — Agilité, Intelligence
POUVOIRS: Contrôle des Phénomènes Naturels
Classe
(Tempête, Tai-
SORTILÈGES: École du Bois: Lance des Cieux
COMPÉTENCES: Bojutsu, Sumai.
DESCRIPTION: Les Fujin ressemblent à des géants de 2,40 mêtres de haut, musclés, turbulents et pauvrement vêtus, volant dans le ciel derrière un vent sauvage. Ils portent sur leur dos un grand sac empli de vents. Leur Bo infligent les mêmes dommages qu'un Tetsubo.

CARACTERISATIQN : Les Fujin sont les Kami des vents des tempêtes. Ils ne sont pas très intelligents et se laissent quelquefois emporter, bon gré mal gré, par leurs propres vents. Ils sont généralement assez amicaux, bien qu'un peu brutaux. Ils pensent que les dégâts provoqués par leur tempête sont du plus haut comique. S'ils se lient d'amitié avec quelqu'un, ils peuvent le porter en tout endroit du Nippon où souffle le vent, à la vitesse de 80km/h (le nombre de personnes transportées ne doit pas dépasser leur rang). S'ils sont en colère, ils ouvrent leur sac pour lancer une tempête sur l'insolent (considérez qu'il s'agit d'une version du sort **«** Tempête de Terre **«,** avec une seule rafale. Le niveau est égal au Rang du Kami). Si leur attention est détournée quand ils ouvrent leur sac, ils doivent réussir un jet de protection d'intelligence pour ne pas recevoir leur propre tempête, et être projetés dans les cieux. Ils sont dirigés par Kami-nari, beaucoup plus sage que ses sujets (ses Attributs Mentaux sont Moyens).

Kaijin

CSB : Magie 5 + Rang : Compétences 10 + Rang ; Classe d'Armure=Rang.
POINTS DEVIE: 3 x Rang
ATTRIBUTS: Tous ses Attributs sont Moyens.
POUVOIRS : Contrôle des Phénomènes naturels (Tsunami et Tempêtes (60%) ou Tai-fun (40%). Conjuration (1 Requin/Rang), Enseignement
SORTILÈGES: École de l'Eau: Dards d'Eau, Dissolution des Défenses Destin Aqueux, Sphère d'Eau, Route de l'Eau.
COMPÉTENCES: Kusari-Jutsu, Sojutsu, Suieijutsu, Yari-nage. jutsu, 1d3 Arts Fins.
DESCRIPTION: Les Kaijin sont de majestueux Kami, à l'apparence noble et portant des vêtements de soie de la couleur de la mer (vert foncé, blanc d'écume et bleu). Ils sont armés d'un grand Yari et de lourds javelots. Certains d'entre eux possèdent des filets de soie très résistants, leur donnant un bonus de + 2 sur les attaques d'Enchevêtrement avec le kusari-jutsu. De tels filets ne peuvent pas être coupés, et quand un ennemi est réduit à l'Impuissance, seul le possesseur du filet peut le libérer. Il arrive qu'un Kaijin donne un de ses filets à un humain qu'il apprécie. Les Kaijin peuvent aussi prendre la forme d'un grand Requin. Ajoutez leur Rang aux Points de Vie du requin, mais utilisez le PAB elle Zanshin du Kami.
CARACTÉRISATION: Les Kaijin sont les fidèles d'Umi-no-kami, le Dieu de la Mer. Leur mentalité et leur loyauté envers leur roi est celle d'un samouraï. La rencontre d'un ou de plusieurs Kaijin en mer ressemble à celle d'une Patrouille sur le territoire d'un Daïmyo. Les Kaijin attaquent rarement s'ils se sont pas provoqués, mais leur colère est terrible. Ils soutiennent leur maître dans sa revendication du royaume de la Mer contre son rival Ryu-no-kami, et combattent sans cesse les Ryujin qui servent ce Dieu (Voir ci-dessous).

Kenzoku

OSB: Magie 4 + Rang Compétences il + Rang
DESCRIPTION: Un Kenzoku a l'apparence d'un puissant Bushi, armé pour la guerre. Son armure et ses armes luisent d'une lumière éclatante, et si elles sont prêtées (rarement) ou données (encore plus rarement) aux mortels, elles sont considérées cames des armes Maîtresses.
CARACTÉRISATION: Les Kenzoku sont des Bushi classiques, d'un niveau égal à leur Rang, même s'ils dépassent le niveau 6. Ils connaissent toutes les Compétences à bonus des Bushi (Bugeï et autres) et possèdent le pouvoir d'instruction et d'Enseignement. Les Kenzoku sont des Kami-guerriers nobles... et l'on dit qu'ils sont les esprits immortels des grands guerriers, élevés au statut de dieu après leur mont. Ils combattent le mai sous toutes ses formes, et sont adorés comme ennemis des Oni et des Araburu-kami.

Leur souverain est Hachiman, le plus grand Kami-guerrier Shinto. C'est un Kenzoku de Rang 12, qui connaît TOUS les Bugeï, Il possède aussi les pouvoirs Puissance Guerrière, Terreur, et Résurrection si la victime est morte au combat. Il peut accorder 1d3 points de Ki aux personnes qu'il juge digne de les recevoir.

Ryujin

DESCRIPTION: Les Ryujin ont les mêmes caractéristiques physiques et les mêmes pouvoirs (y compris les sortilèges) que les Kaijin, sauf qu'ils conjurent des Kojin au lieu de requins. Leur apparence et leur nature sont un peu plus grossières. Ils peuvent prendre l'apparence d'un Tatsu, avec un Budo égal à leur Rang, mais ne possèdent aucun de ses pouvoirs spéciaux.
CARACTÉRISATION: Les Ryujin sont beaucoup plus avares que les Kanjin. Ils attaquent quelquefois les navires qui transportent des richesses ou des objets d'arts. Ils sont dirigés par le Roi Dragon, Ryu-no-kami, qui se dispute le royaume de la Mer avec Umi-no-kami. Ils attaquent toujours les Kanjin, et aident ceux qu'ils assiègent.

Kami des Lieux

RANG D'ESPRIT: 3d3
CSB : Magie Rang; Compétences 8 + Rang
POINTS DE VIE: 5 x Rang
Classe d'Armure: 5
ATTRIBUTS : Tous ses Attributs sont Moyens.
POUVOIRS: Instruction. Presque tous les Kami des Lieux ont d'autres pouvoirs, différents selon leur type.
SORTILEGES: 1 Sortilège par point de Rang, déterminé aléatoirement.
COMPÉTENCES: 1 Bugeï au choix du Maître de Jeu. Le reste dépend du type de Kami.

Il existe de nombreux Kami qui ne s'intéressent qu'à un lieu ou un domaine, ou dont le Pouvoir ne concerne qu'une Compétence particulière ou qu'un événement. La profusion de Kami de ce type a donné au Nippon le nom de Pays des 800 Millions de Dieux. Les kami des Lieux n'ont pas de Souverain.

Chinjin

Ce sont les Kami des cités. Ils protègent un nombre de quartiers égal à leur rang. Ils peuvent contrôler les Phénomènes Naturels et les Événements qui surviennent dans leur territoire, Ils aident les personnes qui contribuent à la paix et à la prospérité du quartier, mais punissent ceux qui le troublent. Leurs Compétences particulières comprennent le Commerce, et toutes les Compétences pratiquées par les professions qui habitent leur domaine (un artisanat dans le quartier des Artisans, la Médecine dans le quartier des Docteurs, etc.).

Dosojin

Les Kami des routes et des voyages. Ils prennent souvent l'apparence d'un Pèlerin. Leurs sanctuaires sont construits tout au long des routes du Nippon. Leurs Compétences particulières comprennent le Hayagakejutsu et le Pistage. Ils peuvent augmenter de leur Rang le Mouvement de Base sur l'Échelle Stratégique d'un groupe qu'ils accompagnent.

DESCRIPTION: Les Araburu-kami prennent souvent une forme démoniaque et terribles lutin, diablotin féroce ou vieille sorcière. Mais ils peuvent Choisir n'importe quelle apparence, et prendre les traits d'un très beau jeune homme, d'un noble animai ou d'un Etre Légendaire, pour tromper leurs victimes. Ils adorent aussi prendre une forme divine, glorieuse, pour intimider les gens. Un Araburu-kami ne peut jamais rester sous une belle apparence sans qu'un détail ne vienne tout gâcher. Un jet de protection pour les Choses Cachées (avec comme pénalité le Rang d'Esprit

du Kami) permettra,de remarquer cet élément qui « jure ». dans le déguisement. Si le jet est effectué avec les Sens Astraux ou la Perception de la Vérité, alors l'identité réelle du Kami est révélée, Il existe certains Araburu-kami plus puissants que les autres, disons plutôt plus méchants. Ce ne sont pas des souverains, car ces Esprits ne possèdent pas du tout de hiérarchie, mais ils contrôlent quelquefois leurs parents inférieurs. CARACTÉRISATION: Les Araburu-kami sont très méchants, et c'est pour cette raison qu'ils vivent dans le Yomi, l'enfer Shinto, Ils n'aiment pas Cet endroit, et expriment leur opinion en tourmentant les autres. Comme ils savent qu'ils ne peuvent pas jouer de tours aux autres Kami sans être punis, ils reportent leur attention vers les hommes. Un Araburu-kami de bonne humeur adore jouer les pires tours des Kitsune, des farces détruisant une réputation, ou provoquant un événement amusant (comme une jambe cassée), simplement pour le plaisir de la plaisanterie. Les Araburu-kami les plus malveillants provoquent des épidémies, ou des catastrophes naturelles. Ils peuvent aussi tendre des embuscades aux humains pour les attaquer. S'ils sont vaincus par un exorcisme ou un combat physique, ils se mettent à pleurnicher, en criant que personne ne les aime.

Jigami

Les Kami de la campagne qui protègent un village, une ferme ou une terre. Ils peuvent contrôler tous les Phénomènes Naturels survenant dans leur territoire. Ils ont le pouvoir de Fertilité pour les Champs et les Naissances. Ils apparaissent Souvent avec des vêtements dont les couleurs rappellent les rizières (vent clair et brun ocre). Un Jigami dirige généralement 1 Ri carré par point de Rang. Il existe des Kami de Rang 10 qui contrôlent un hexagone entier de la carte.

Mori-no-kami

Ce sont les Dieux des Forêts. Le domaine qu'ils dirigent dépend de leur Rang, tout comme pour les Jigami. Ils sont les maîtres des **.** Terrains Accidentés., Ils contrôlent tous les Phénomènes Naturels dans leur domaine, et peuvent conjurer 2d6 Animaux vivant en Terrain Accidenté. Ils paraissent souvent grossiers et turbulents, mais ils aident volontiers les gens dans le besoin.

Tenjin

Ce sont les Kami des Bugeï et des Arts Fins. Toute Compétence est gouvernée par un Kami, l'incarnation divine de son fondateur. Tous les Tenjin sont de Rang 6. Ils ont une CSB brute de 19 dans leur Compétence, et leur niveau est égal à leur Rang, Ils protègent les pratiquants de leur Compétence, et enseignent aux personnes qui leur plaisent. Le Kami d'un Bugeï connaît tous les Okuden associés. Les Tenjin des Arts Fins connaissent des «Okuden. pour Ces Arts, permettant d'améliorer d'un niveau la qualité des œuvres d'Art (de Commun à Semi-précïeux, de Semï-précieux à Précieux). Consultez le chapitre 2075.0, p.47 sur la confection des Œuvres d'Art. Les Tenjin prennent l'apparence d'un pratiquant de la Compétence concernée.

Yama no kami

Ce sont les Kami des montagnes, divinités sévères, aussi froides que les cimes qu'ils habitent, La taille de leur domaine dépend de leur Rang, tout comme pour les Jigami et les Mori-no-kami, Les montagnes les plus célèbres possèdent leur propre Kami: le Mont Fuji, par exemple, est gouverné par une déesse du nom de Sengensama. Les Yama no kami controient tous les Phénomènes Naturels qui surviennent dans leur territoire. Ils peuvent conjurer 2d6 Animaux rencontrés en Terrain Montagneux. Ils ne troublent pratiquement jamais les voyageurs, et même les aident quelquefois quand ils sont perdus dans la montagne. Malheureusement, il existe aussi des Yama no kami qui prennent un plaisir glacial à tourmenter ou même à détruire les imprudents qui s'aventurent dans leur domaine.

Kami des Éléments

Ces Kami sont apparentés aux Cinq Écoles de Magie, ils ont un Rang d'Esprit égal à 2d5 et une Compétence dans leur École égale à 10 x Rang. Les Kami des Éléments connaissent tous les sorts de leur École pour lesquels leur Connaissance est suffisante, ils possèdent le pouvoir d'instruction et d'Enseignement pour leur École et leurs sorts.

Les Kami des Éléments prennent l'apparence d'un Shugenja classique, mais le score de leurs Attributs est augmenté de leur Rang. Pour toutes les Capacités où le niveau intervient, utilisez son Rang à la place. Ils connaissent, mais ne peuvent pas enseigner, toutes les Compétences à bonus des Shugenja.

Dans un combat non-physique, le Kami peut lancer une CSB de Magie lors de chaque Tour Détaillé (calculée comme pour un Shugenja). S'il réussit, il irradie un sort de Tempête de son École, dans un rayon égal à 1d3 mètres multiplié par son Rang. On considère qu'il s'agit d'un pouvoir, comme pour tous les autres sorts lancés par cet Esprit.

2016.4c Les Sept Dieux de la Fortune

Ces sept divinités se préoccupent du bien-être de l'humanité, et sont très aimées par tous les habitants du Nippon. Elles étaient auparavant adorées en Chine, mais leur culte a été **'** importé. au Nippon et leur foi est devenue très populaire. Ces Dieux ont un Rang d'Esprit de 10,100 Points de Vie, une CSB de Magie de 15, et possèdent les pouvoirs d'instruction et de Présence Astrale, Tous leurs Attributs sont Moyens.

Benten

Benten a l'apparence d'une très belle jeune femme de haute naissance. Déesse de l'amour, de la beauté et des At-ts, elle connaît tous les Arts Fins, toutes les Compétences où les femmes reçoivent un bonus avec une CSB de 20. Elle ponte toujours sur elle le Biwa et le Pinceau de Benten (consultez le chapitre 2021.6a, p.29). Elle est la patronne des femmes courageuses et des aventurières, et peut leur accorder du KI (1d3), Elle possède le pouvoir de Fertilité/Naissance, et un pouvoir qui lui est particulier: offrir une grande beauté aux hommes comme aux femmes. Elle a les caractéristiques d'un Shugenja classique.

Bishamon

C'est un dieu guerrier, possédant des armes de style Chinois. Il connaît tous les Bugeï à bonus des Bushl et des Budoka, dont il est le patron. Il peut accorder 1d3 points de Ki à ceux-ci qui lui ont plu. Il possède aussi le pouvoir de Guérison et peut conjurer 1d3 Mukade, qui représentent son symbole.

Daikoku

Daikoku est le patron des fermiers. Il a l'apparance d'un simple paysan Heimin, accompagné d'un grand rat apprivoisé. Cette créature peut atteindre la taille d'un Tigre et se battre comme lui. En combat, Oalkoku connaît toutes les Compétences à bonus des Hei. min. Il a aussi le pouvoir Fertilité/Champs. Il porte le Maillet de Daikoku.

Ebisu

Ebisu est le patron du commerce et des marchands, qu'il protège des pillages. Il a l'apparence d'un marchand bien-portant. Ses Compétences particulières comprennent le Commerce et quelques Artisanats, Il combat avec un Bo, et réussit TOUJOURS à Infliger une attaque de Recul.

Fukuroku

Fukuroku ressemble à un sage Taoïste chinois. Il connaît toutes les Écoles de Magie et tous les Sortilèges. C'est le patron des Shugenja et des Philosophes, accordant 1d3 points de Kl aux membres de ces professions qui lui ont plu. Il combat au corps-à-corps avec le Jojutsu. S'il réussit une projection, il inflige toujours 2d6 points de dommages subjugaux, même si la victime utilise le jujutsu pour amortir le choc avec une roulade, Fukuroku connaît toutes les Compétences à bonus des Shugenja.

Hatei

Cet aimable voyageur prend Souvent la forme d'un moine itinérant, gras et joyeux. En dépit de son aspect, il est le patron des Yakuza et le Dieu de la Chance, et préfère de loin une bonne partie de dés aux austères pratiques religieuses. Les Compétences particulières d'Hotei sont le Jeu et toutes les Compétences à bonus des Yakuza, Il peut accorder 1d3 points de Ki à un Yakuza qui lui a plu. Il hait la cruauté et l'oppression, surtout envers les plus faibles. Il possède le pouvoir de Chance et le pouvoir supplémentaire du Jet de Protection de chance absurde. (déterminez le score du jet de protection en lançant 4d3). Ce genre de jet de protection a ses adeptes, qui atterrissent sur une pile de plumes de cygne (Ou au pire, de détritus) quand ils tombent d'une fenêtre du cinquième étage. Hotei peut accorder un certain nombre de ces jets de protection (disons 1d6), que le bénéficiaire utilise quand il le désire (ou quand il en a besoin).

Jurojin

Bien qu'il ait l'apparence d'un ermite ou d'un érudit, Jurojin est en réalité le patron des Gakusho (des deux religions). Il connaît tous les Yoga et toutes les Compétences à bonus des Gakusho des deux religions. Il voyage de place en place en chevauchant une grue magique. Il s'agit en fait de la Grue Céleste. Jujorin peut offrir une de ses plumes à un personnage qui lui a réellement plu. Il peut aussi accorder 1d3 points de Ki aux Gakusho méritants, Il possède tous les pouvoirs de Gakusho, le pouvoir d'Augmentation des Attributs (pour tous) et de Guérison.

2016.5 LES ESPRITS BOUDDHISTES

Comme pour les Esprits Shinto, les Etres décrits en détail sont les dieux inférieurs du panthéon, adorés par les boudhlstes du Nippon. Nous avons aussi Inclus certains Esprits tenus en moins haute estime par la concrégation et même craints.

2018.5e Les Bouddhas

Les personnes qui ne connaissent pas le Bouddhisme en géné.

rai, et le bouddhisme japonais en particulier, sont souvent surprises d'apprendre que plusieurs Etres reçoivent le titre de Bouddha, qui signifie approximativement «l'Éclairé». Les Bouddha peuvent être d'origine humaine ou purement spirituelle. Un Souddha ne se manifeste jamais physiquement sur la terre, bien qu'il lui arrive quelquefois de répondre aux prières qui lui sont adressées.

Tous les Bouddhas ont un Rang d'Esprit de 20. Voici les Bouddhas les plus vénérés au Nippon:

Sakyamuni

Le Bouddha Gautama, fondateur du bouddhisme. Sakyamunl est souvent adoré sans être invoqué pour demander de l'aide, car il ne s'intéresse pratiquement pas à la vie terrestre des mortels. Les personnes qui se retrouvent face à un grand danger, ou devant une mort certaine avec un mauvais karma, peuvent recevoir une aide pour se sortir de ce mauvais pas, bien que leur salut complet ne dépende que d'elles-mêmes.

Comme auteur présumé des Sutra, Sakyamunl peut enseigner n'importe lequel des Textes Sacrés à un adorateur méritant.

Amida

Le Bouddha Amida, ou Amithaba, est appelé le Compatissant car, parmi tous les Éclairés, il est celui qui se préoccupe le plus de la souffrance humaine sur la terre. Les sectes amidaïstes du Nippon soutiennent qu'une personne qui répète avec sincérité la formule **»** Namu Amida Butsu **(»** Hommage au Bouddha Amida **»>,** ne serait-ce qu'une seule fois, est assurée de renaître dans le Paradis Occidental de Bouddha, et de pouvoir continuer à avancer dans le plus grand bonheur vers le Nirvana. Amida est très révéré par le petit peuple du Nippon, car son adoration ne requiert pas d'études approfondieS ou de rites complexes. Une invocation réussie du Bouddha Amida permetta au Maître de Jeu d'accorder son aide àl'invocateur, s'il a besoin d'être secouru.

Dainichi

Le Bouddha Dainichi (ou Bouddha « Cosmique ») est surtout adoré par les ermites, les ascètes et les mystiques car il affirme l'unicité de toute la création dans la nature de Bouddha. Il peut accorder des sortilèges (des Siddhis) à ses adorateurs, mais il y répugne car il juge que tout n'est qu'illusion et nie la totalité de l'univers. Il n'est vraiment vénéré que par les Shugenja, les Philosophes et les Gakusho les plus mystiques.

Plusieurs autres Bouddha sont adorés au Nippon, mais nous vous avons présenté les trois principaux. Si l'on invoque un Bouddha pour des raisons terre-à-terre, ou quand son aide n'est pas utile, on s'expose a être frappé de Terreur par la divinité. L'imprudent risque alors de se tourner vers la religion et de devenir prêtre (consultez le chapitre 2094.0, p.51). Les Bouddhas utilisent aussi ce pouvoir pour défendre leurs adorateurs contre les créatures malveillantes. Les légendes japonaises regorgent d'histoires d'Animaux, d'Etres Légendaires et même d'Oni qui ont suivi la Voie et la Lumière après une confrontation avec un Bouddha.

2016.5b Les Bosatsu

Les Bosatsu sont des Etres qui ont atteint l'illumination mais qui n'ont pas voulu entrer au Nirvana à la fin de leur incarnation. Bosatsu est la forme japonaise du mot Hindou «bodhisattva ». Les Bosatsu ont choisi de rester plus proche de la condition humaine pour secourir ceux qui sont dans le besoin et aider les autres à atteindre l'illumination. Il en existe des dizaines, mais nous n'en avons décrits que quelques-uns.

Tous les Bosatsu ont un Rang d'Esprit de 15, une CSB de Magie et de Compétences de 20, 100 Points de Vie et une Classe d'Armure de 12. Ils possèdent les pouvoirs Présence Astrale, Terreur, Guérison et Résurrection.

Bosatsu Jizo

SORTILEGES: Tous les types de Jizo ont les pouvoirs d'un Gakusho Bouddhiste du 6ème niveau.

COMPÉTENCES: Bojutsu, Jujutsu, Théologie bouddhiste, tous les Yoga, Méditation.

Le Bosatsu Jizo peut se manifester sous six formes. Les gens simples considèrent que ces formes sont des Etres différents, mais elles représentent en réalité différents aspects du même Bosatsu. Elles seront traitées de la même manière, mais le Maître de Jeu ne doit pas oublier que Jïzo peut prendre n'importe laquelle de ses forces, à volonté. Ainsi, des rustres qui abusent de la gentillesse d'un Jizo des Enfants peuvent soudainement se retrouver devant un Jizo de Victoire belliqueux.

Les autres pouvoirs et compétences de Jizo sont mentionnés avec ses différentes formes.

Jizo de Victoire

ATTRIBUTS: Fort — Tous les Attributs physiques
Moyen — Tous les Attributs mentaux

POUVOIRS: Puissance Guerrère, Instruction (uniquement pour les Bugeï), Enseignement (uniquement pour les Bugeï).

COMPÉTENCES: Toutes les Compétences à bonus des Bushi.

DESCRIPTION: Le Jizo de Victoire ressemble à un moine-guerrier, ou Sohei, des Temples Yamabushi. Il porte cependant une épée chinoise à double tranchant (un ken) qui frappe comme un No-dachi, bien qu'elle puisse être maniée avec seulement une main. Il possède aussi trois javelots lourds, utilisés comme un Yari pour le corps-à-corps ou comme arme de jet.

CARACTÉRISATION : Ce Jizo ressemble beaucoup à ses contre-parties Shinto, Hachiman et Bishamon. Il peut accorder 1d3 points de Ki aux Bushi et aux Budoka les plus braves. Il aide tout ceux qui s'opposent au mal par la force des armes.

Jizo de Rédemption

ATTRIBUTS: Forts — Tous les Attributs mentaux.
Moyens — Tous les Attributs physiques.

POUVOIRS: Instruction, Domination (des Yurei) -

COMPÉTENCES: Toutes, les Compétences à bonus Gakusho Bouddhistes.

DESCRIPTION: Le Jizo de Rédemption ressemble à un simple bonze, un Gakusho bouddhiste errant. Il porte un Objet Enchanté:
un bâton de prêtre qui se manie comme un Bo mais qui inflige les mêmes dommages qu'un Tetsubo, y compris l'attaque de Recul dont les chances de réussite sont doublées.

CARACTÉRISATION : Ce Jizo est très préoccupé un bon développement des esprits inférieurs qui veulent atteindre le Nirvana, humains ou non. Il est le patron des prêtres bouddhistes, secourable envers ceux qui suivent réellement leur vocation, et quelquefois très brutal avec ceux qui ne la suivent pas (nèammoinS, ces châtiments sont plus destinés à fortifier le coupable qu'à le punir). Il peut ainsi accorder 1d3 points de Ki à un Gakusho méritant. Il ressuscitera volontiers les personnes mo'rtes avec un mauvais Karma, pour leur permettre de mieux se développer au cours de cette vie, Il aide aussi ceux qui combattent les Etres qui se sont détournés de l'illumination, surtout les Yurei et les autres Esprits ayant quitté la Voie des Réincarnations.

Jizo des Enfants

ATTRIBUTS: Tous ses Attributs sont Moyens

POUVOIRS: Fertilité/Naissance.

COMPÉTENCES: Herborisme, Médecin, tous les instruments de musique, Danse populaire

DESCRIPTION: Le Jizo des Enfants a l'apparence d'un simple bonze, grassouillet et somme toute assez comique. Il porte un bâton enchanté identique à celui du Jizo de Rédemption, et un autre Objet Enchanté, un Yawara, 111e lance avec un jet de protection d'Agilité. L'arme elle-même tente de subjuguer la victime, avec une CSB de 15, comme pour le Jujutsu. Si le Yawara perd., il revient tout seul vers le Jizo pour être à nouveau lancé.

Le Jizo possède aussi un grand sac contenant un nombre infini de poupées, de petits instruments de musique et d'autres jouets. Maltraiter un enfant qui a reçu un cadeau du Bostatsu à 60% de chances d'attirer l'attention du Dieu, pour la plus grande peine du malfaiteur.

CARACTÉRISATION : Ce Jizo est le patron et le protecteur des enfants et des gens incapables de se défendre. Il adore jouer avec un groupe de gamins joyeux. Tous les enfants aiment instinctivement le Jïzo dès qu'ils le voient, Il profite de ses parties avec les enfants pour leur raconter des légendes et les instruire, et leur permettre de conserver un peu de leur innocence quand ils grandiront. Il protégera férocement les enfants de tout mal et aidera les personnages qui font de même, Nous rappelons aux joueurs que les châtiments corporels n'étaient pratiquement JAMAIS utilisés au Nippon dans l'éducation des enfants, et que frapper, affamer ou tyranniser un enfant était considéré avec horreur par tous les gens normaux.

Jizo des Démons

ATTRIBUTS Comme le,

DESCRIPTION: Ce Jizo a l'apparence d'un ermite, avec une étincelle mystique au tond des yeux. Il combat rarement, mais quand il y est obligé, if utilise le Jujutsu et inflige automatiquement 1d6 points de dommage subjugaux à ses assaillants, quels que soient les autres effets de l'attaque.

CARACTÉRISATION : Ce Dieu occupe une place unique dans le panthéon bouddhiste, car sa préoccupation principale est les Kami Shinto. Il protège humanité des déprédations des Kami malfaisants, et aide les personnes qui s'opposent à ces derniers, Il empêche aussi les fanatiques bouddhistes de profaner les croyances Shinto. Ce Bosatsu est le patron de ceux qui recherchent la signification profonde du Ryobu-shinto, et le protecteur des sectes qui enseignent cette croyance.

Jizo de Victoire

POUVOIRS:Domination (Oni), Augmentation de la Volonté (contre les attaques de Possession), Conjuration voir le paragraphe Caractérisation ci-dessous)

COMPÉTENCES:Théologie bouddhiste, Méditation.

DESCRIPTION: Ce Jizo a l'apparence d'un moine-guerrier, sans armure mais portant le costume traditionnel de sa profession : une veste et une culotte larges, des sandales de pélerin, un petit chapeau rond sans bord incliné surie visage, des charmes et des amulettes accrochés sur son torse. Il est armé d'un Be de grande taille, infligeant des dommages normaux, mais dont la chance de provoquer un Recul est multiplié par 4. Quand il frappe un esprit maléfique (Yurei, Oni, les Kami malfaisants, les Kitsune, etc), il provoque un effet spécial de Terreur, avec un Rang de 10. Si un personnage possédé est touché par le Be, il est immédiatement libéré, sans aucun risque. Les dommages infligés représeÀtent le pourcentage de chances que l'esprit chassé subisse l'effet de Terreur décrit ci-dessus.

CARACTÉRISATION : Ce Jizo a une apparence assez fruste, bien qu'il soit très compatissant et préoccupé des souffrances de l'humanité, surtout quand elles sont provoquées par des esprits malins. Il contrôle les Etres Légendaires et Surnaturels, et tente de les conduire sur la Voie de l'illumination, même si cela signifie la fin de leur incarnation actuelle. Son pouvoir de Conjuration appelle 2d3 Oni convertis au bouddhisme, de type aléatoire (Oni 75%, Daioni 25%). De tels Etres ont les pouvoirs et les caractéristiques des Oni mais, pour leurs Compétences et Sortilèges, sont considérés comme des Gakusho de niveau 1.

Jizo des Kami

ATTRIBUTS : Tous ses Attributs sont Moyens.
POUVOIRS: Tous les pouvoirs des Gakusho bouddhistes et Shinto,
COMPÉTENCES: Danse sacrée, Théologie bouddhiste ET des Shinto, toutes les Compétences à bonus des Gakusho des deux religions.

Jizo des Lieux Sauvages

ATTRIBUTS : Tous ses Attributs sont Moyens.

POUVOIRS: Contrôle des Phénomènes Naturels (sauf les incendies dans les cités), Domination (des Animaux et des Animaux Légendaires), Conjuration.

SORTILEGES: Langue des Bêtes.

COMPÉTENCES: Pêche, chasse, pistage, langage des Animaux comme Compétence de Langage parlé, méditation.

DESCRIPTION: Ce Jizo a lapparence d'un ermite, habitant les forêts ou les montagnes. Il se manifeste rarement dans les villes, ou même dans les domaines agricoles. Il porte les mêmes armes que le Jizo des Enfants.

CARACTÉRISATION : Le Jizo des Lieux sauvages enseigne l'harmonie avec la nature, Il est adoré parles personnes qui vivent de la nature, car il n'est pas opposé à la chasse ou à la pêche, sauf quand elle est pratiquée pour le sport. Il protège aussi l'humanité des catastrophes naturelles, il défend les animaux de la cruauté des hommes. Son pouvoir de Conjuration appelle tous les types d'Animaux et dAnimaux Légendaires, pour une valeur totale de Budo ne dépassant pas son Rang (12).

Bosatsu Kwannon

ATTRIBUTS : Forts — Attributs mentaux
Moyens — Attributs physiques

POUVOIRS: Fertilité / Naissance, Contrôle des Événements (tous).

SORTILÉGES: Les Sorts généraux « Route » et bénédiction de toutes les Ecoles.

COMPÉTENCES: Toutes les Compétences à bonus des femmes, et tous les Arts fins.

DESCRIPTION: Le Bosatsu Kwannon a l'apparence d'une Ama (une religieuse bouddhiste) d'une très grande beauté. Son visage exprime toojours une douce compassion, car elle est en réalité la déesse de la Pitié.

CARACTÉRISATION: Le Bosatsu Kwannon est la seule divinité féminine importante du panthéon bouddhiste. La doctrine bouddhiste enseigne que personne ne peut atteindre l'illumination dans une incarnation féminine, bien qu'une femme méritante puisse être autorisée à se réincarner en homme lors de Sa prochaine vie. Cette attitude n'est pas très appréciée par la plupart des occidentaux modernes.

Kwannon se préoccupe plus particulièrement des femmes, surtout des mères, et des personnes en danger devant des êtres malfaisants de forme féminine (comme une Uba). Elle est la patronne des naissances et de la maternité et la déesse de la Beauté du panthéon bouddhiste. Dans ce dernier cas, elle incarne plus la beauté Spirituelle que l'éphémère et illusoire attirance du monde physique.

2016.5c Les Myoo

Les Myoo sont de terrifiantes cohortes de Bouddhas, divinités guerrières combattant le mai sous toutes ses formes, Il en existe une demi-douzaine dans le panthéon bouddhiste, mais nous ne décrirons que les deux plus populaires.

Tous les Myoo ont un Rang d'Esprit de 10, une CSB de 20 pour leurs Compétences une CSB de Magie de 16, des Points de Vie de 90 et une Classe d'Armure de 10. Leurs Attributs physiques SOnt Forts, et leurs Attributs mentaux Moyens.

Fudo-myoo

POUVOIRS : Domination (Oni, Meifu-no-junsa), Augmentation des Attributs (tous).
SORTILEGES: Ecole du Feu Dards de Feu, Château de Feu, Ecole de la Terre: Regard Conquérant, Entraves de Vérité,
COMPÉTENCES: iaijutsu, .Jujutsu, Kenjutsu, Kusarï-jutsu.
DESCRIPTION: Fudo-myoo a la forme d'un puissant géant de 2,70 mêtres. La portée de ses armes au corps-à-corps est ainsi augmentée de 2 mêtres: une arme de portée Moyenne frappe à portée Longue, etc, Sans aucune pénalité. Il les utilise aussi à distance correcte sans malus. Il porte un Ken (épée chinoise à double tranchant) qui frappe comme un Ono, bien qu'il se manie d'une seule
main. Il possède aussi un Objet Enchanté nommé la Corde de Fudo-myoo. Il est souvent entouré de flammes quand il combat (60% de chances), et ses adversaires subissent alors une attaque de feu de Force 2.

CARACTÉRISATION: Fudo-myoo a reçu la tâche de limiter le mal infligé partes esprits et par d'autres étres puissants qui tourmentent l'humanité, ils aident les personnes qui combattent ces êtres et mettra à l'épreuve le courage de ceux qui se proclament les champions du bien. Il fera même semblant de les tuer dans de telles épreuves, Les braves recevront 1d3 points de Ki s'ils se sont bien conduits pendant l'épreuve. Les lâches auront tendance à rester morts. Les faux héros ou les « hypocrites, tireront le pire de telles rencontres. Fudo-myoo peut annuler le jugement d'Emma-hoo (voir ci-dessous) et, comme preuve de son autorité dans de tels cas, peut Dominer les Meifu-no-junsa qui servent ce Dieu.

Gundari-myoo

POUVOIRS : Puissance Guerrière, Contrôles des Événements (Révolte), instruction, Enseignement, Chance.

SORTILÈGES : Comme un Gakusho bouddhiste du 6ème niveau.

COMPÉTENCES: Chikujo-jutsu, Senjo-jutsu, Kenjutsu, Sojutsu, Rhétorique, et tous les Yoga avec un score de 99.

DESCRIPTION: Gundari-myoo ressemble à un moine-guerrier errant, au visage austère et implacable. S'il est irrité, ses traits deviennent presque démoniaques, comme ceux de l'autre Myoo. Il porte un Ken identique à celui de Fudo-myoo, et un grand Yari infligeant 2d10 points de dommages (1d10 points pour les coups d'Estoc).

CARACTÉRISATION: Gundari-myoo s'oppose aux hommes mauvais. Il défend tout particulièrement les opprimés, et fomente quelquefois des rebellions, Il ne prend que très rarement la tête de la révolte, préférant instruire quelqu'un pour lui confier ce rôle, il ajoute de temps en temps sa Puissance Guerrièrz aux causes justes dans les batailles.

2016.5d Les autres Esprits Bouddhistes

Nous vous présentons ici d'autres divinités typiques du panthéon bouddhiste. Elles seront quelquefois plus courantes dans certaines campagnes que dans d'autres.

Emma-hoo

Emma-hoo dirige l'Enfer de la religion bouddhiste. Les créatures mortes sans avoir atteint l'illumination et qui ont reçu le rite Segaki passent sous le contrôle de ce Dieu. Emma-hoo est le Juge de l'Enfer. Il peut envoyer les âmes venant être jugées vers la voie normale de la renaissance, les condamner à une période de tourment en Enfer si aucun autre moyen ne permet de compenser leur mauvais Karma, ou les renvoyer sur terre sous la forme d'un Yurei, jusqu'à ce qu'elles aient payé leur dette de mauvais Karma. L'invocation d'Emma-hoo permet de plaider un cas comme dans un procès, pour ressusciter un personnage placé sous le contrôle du Dieu. Le « juriste » et Emma-hoo s'engagent alors dans un « concours » en utilisant leur moyenne de CSB de Théologie bouddhiste et de Rhétorique. La CSB d'Emma-hoo est variable, égale à 2d6+ 10. Le vainqueur est celui qui obtient le nombre d'effet le plus grand. Si Fudo-myoo est invoqué en même temps qu'Emmahoo, et accepte d'aider le conjurateur, alors le Juge de l'Enfer doit s'incliner.

Emma-hoo est insensible à tous les autres formes de prière et ne peut jamais être directement touché, que ce soit par un moyen magique ou plus terre-à-terre, Il ressemble à un juge chinois de la période Sung, vêtu de longues robes d'érudit et portant un couvre-chef de magistrat très sophistiqué. Son visage est sombre, et ses traits reflètent quelquefois une cruauté démoniaque, quand il tente d'effrayer un pêcheur pour le ramener dans le droit chemin.

Meifu-no-junsa

Rang d'Esprit: 2d3 + 3
Points de Vie: l0 x Rang
CSB: Magie 8+ Rang; Compétences 12 + Rang
Classe d'Armure: 5 + (Rang / 2)

ATTRIBUTS: Forts — Force, Agilité
Moyens — Santé, Vitesse, Intelligence
Faible — Volonté

POUVOIRS: Domination (Yurei)
SORTILÉGES: École du Feu: Yeux de Feu
École de l'Eau: Muscles d'Eau
COMPÉTENCES: Iaijutsu, Hojojutsu, Kenjutsu, Kusarijutsu, Jujutsu, Sodegarami-jutsu, Sojutsu, Torture,
DESCRIPTION: Les Meitu-no-junsa (les gardes de Meifu, le tribunal d'Emma.hoo) ressemblent à des humains puissamment bâtis, à
tête de cheval ou de taureau, ils portent une armure ressemblant à
celle des policiers du Nippon, un Katana, un Jitte-gusari, et Soit un yari (30%**),** soit un Sodegaraml (50%) soit un Sasumata (20%). Ils peuvent employer ces deux dernières armes contre n'importe quel personnage, car ils capturent plus son esprit et son âme, que ses armes ou ses vêtements,
CARACTÉRISATION: Les Meifu-no-junsa sont les huissiers de tribunal et les gardes d'Emma-hoo. Celui-ci les envoie sur la Terre pour arrêter les esprits pêcheurs au moment de leur mort. Pour les Personnages de Joueurs, les chances que cela survienne sont égales à la valeur absolue de leur Karma, sur un total initial négatif.

On rencontre aussi les Meifu-no-junsa auprès des Yurei condamnés à Cette éxistence par Emma-hoo. Dans ce cas, leur nombre est de 2d2, ou même plus si le Yurei est particulièrement coupable. Ces détachements s'opposeront à toute tentative permettant d'offrir le repos éternel au Yurei.

Les Meifu-no-junsa rencontrés aléatoirement sont généralement en mission officielle. Si personne ne les dérange, ils continuent leur tâche sans se soucier des gens qu'ils rencontrent.

Tennin

Les Tennin sont des esprits-guerriers bouddhistes, identiques aux Kenzoku quant à leurs caractéristiques et pouvoirs. Ils ressemblent généralement à des Sohei, Leurs armes préférées sont le Yari (60%) ou le Naginata (40%). Ils portent tous le Daï-sho.

Les Tennin possèdent un Objet Enchanté, le «Manteau de Tennin», décrit dans le chapitre 2021.6a, p.**Erreur ! Signet non défini.**.

2016.6 LES YUREI

Les Yurei sont les fantômes des morts. Les légendes du Nippon abondent de références à ce sujet. On les considère avec une horreur mêlée de pitié, car ces êtres ne peuvent plus suivre la voie des réincarnations qui mène à l'illumination. Les Yurel sont créés de plusieurs façons. Une obligation ou un désir insurmontable de Sa vie passé peut retenir le Yurei sur terre. Le Karma de l'esprit peut avoir reçu un devoir, devant être accompli avant qu'il puisse se réincarner. Quelques Yurei ont été condamnés par Emma-hoo, le Juge de l'Enfer bouddhiste, Il est très probable que des personnes décédées qui ne reçoivent pas le rite Segaki deviennent des Yurei.

Voici les différents types de Yurei retrouvés dans Bushido:

Yokaï (Apparition)

Le Yokaï est inoffensif pour les êtres vivants, et ne peut être attaqué que par l'Exorcisme. Il s'agit d'un esprit infortuné qui hante le lieu de son décès, et qui refait constamment les actes qui l'ont conduit à la mort. Le Maître de Jeu peut utiliser les Yokaï comme « décor », ou comme Indice pour les joueurs sur des événements passés. Exorciser un Yokaï permet de gagner 1 point de Shugenjo.

Gaki (Fantôme affamé)

Rang d'Esprit: 3d3
Points de Vie: 2d20 + Rang
CSB: Magie 5 + Rang
COMPÉTENCES: variable
Classe d'Armure: 1d5+ Rang
ATTRIBUTS: Forts — Force, Volonté
Moyens — Agilité, Vitesse
Faibles — Santé, Intelligence
POUVOIRS: Invulnérabilité
SORTILÈGES: École de l'Eau: Manteau d'Ombre
COMPÉTENCES: Les Gaki ont les Compétences qu'ils possèdent dans leur vie antérieure (voir ci-dessous).
DESCRIPTION: Les Gaki ressemblent à d'énormes monstres au visage décharné, à la bouche de grenouille et au ventre distendu. Ils peuvent aussi prendre la forme de leur vie antérieure, mals doivent réussir un jet de protection d'intelligence pour ne pas perdre leur déguisement dans les moments de stress : combat, colère ou confrontation avec leur désir (voir ci-dessous).
CARACTÉRISATION : Les Gaki sont devenus des Yurei quand ils sont morts avec un désir insurmontable ou un besoin irrésistible: faim, avarice, envie, etc. Ils conservent les Compétences non-magiques qu'ils connaissaient quand ils étaient vivants. Utilisez la table de rencontre des hommes pour déterminer leur vie antérieure, ils portent toutes les armes dont ils connaissent les Bugeï. Dans un combat à main nue, leurs griffes infligent des dommages Létaux.

Tous les Gaki vivent avec une faim irrésistible, qu'ils tenteront de satisfaire à la moindre occasion. Utilisez la table suivante pour la déterminer:

Résultat du dé	***Faim et raison***
01-30	***Nourriture***, Le Gaki est mort de faim ou est condamné par son mauvais Karma dû à une vie de gloutonnerie.
31-50	***Argent.*** Le Gaki était très pauvre pendant sa vie, et l'est toujours après sa mort.
51-60	***Vie.*** Le Gaki a été condamné par un mauvais Karma dû à un meurtre.
61-65	***Force,*** Le Gaki a été condamné par un mauvais Karma dû à sa vanité sur ses prouesses physiques.
66-70	***Agilité.*** Le Gaki est mort à cause de Sa maladresse ou de celle d'un autre.
71-75	***Vitesse.*** Le Gaki est mort à cause de Sa lenteur ou de celle d'un autre.
76-80	***Santé.*** Le Gaki est mort de maladie, sans avoir été soigné.
81-90	***Intelligence.*** Le Gaki a été Condamné par un mauvais Karma dû sa vanité sur ses prouesses intellectuelles,
91-00	***Volonté,*** La Gaki a été condamné par un mauvais Karma dû à un manque de contrôle ou à une passion irraisonnée.

- Les Gaki recherchant la Nourriture tenteront d'absorber tous les aliments ou boissons à leur disposition. Toutes les minutes où ils se trouvent à moins de 10 mêtres de nourriture, Ils lancent une CSB de Magie. S'ils réussissent, ils font disparaître la ration journalière de nourriture et de saké de 2d6 hommes,
- Les Gaki recherchant l'Argent absorbent les richesses matérielles, et laissent à la place des déchets. Ils lancent une CSB de Magie comme les Gaki recherchant ia Nourriture. Le succès indique que l'absorption d'argent en espèces pour une valeur égale à leur Rang en or, d'une classe de valeur de marchandises pour un poids de 5 fois leur Rang en kg ou d'un niveau de Valeur d'Objets d'Art. Certains Gaki (25%) conserveront un peu de Ces richesses dans un endroit secret, pour les contempler avec un plaisir malsain... Ce sera un trésor . Riche..
- Les Gaki recherchant la Vie infligeront 1d2 points de dommages subjugaux par Rang, en lançant une CSB de Magie une fois par Tour Détaillé. Si les personnages touchés sont inconscients, ce seront des dommages Létaux.
- Les Gaki attaquant les Attributs possèdent le pouvoir de Diminution de l'Attribut concerné.
- Les Gaki peuvent utiliser leurs pouvoirs pour combler leur faim en restant invisibles, grâce au sortilège. Manteau d'Ombre ..C'est leur méthode d'attaque favorite, Une tentative d'Exorcisme réussie dissipera le sortilège, même si le Gaki lui-même n'est pas complètement exorcisé.
- Les Gaki blessés regagnent 1 point de Vie à chaque fois qu'ils réussissent à satisfaire leur faim. Les Gaki dont le Rang a été diminué peuvent échanger 10 points de Vie par Point de Rang, pour récupérer leur niveau initial,

Shoyo (Spectre)

Rang d'Esprit: 3d3
Points de Vie: 5 x Rang
CSB: Magie 8+ Rang; Compétences 10+ Rang
Classe d'Armure: 1d3+ Rang
ATTRIBUTS: Comme un Gaki
POUVOIRS : Diminution de la Volonté*, Invulnérabilité, Possession.
SORTILÈGES: École du Feu: Fumées de Nai École de la Terre:
Sol Traitre
COMPÉTENCES: Garrot
* Si le Shoryo draine toute la Volonté d'une victime, il la contrôle complètement. Elle obéira à ses ordres à la lette, Si l'Esprit est tué ou exorcisé, la victime devra réussir un jet de protection de Volonté (en utilisant son score permanent) pour ne pas devenir folle. Elle ne pourra être guérie que par la Magie,
DESCRIPTION: Les Shyoro ont l'apparence d'un spectre maigre et blafard, sans pied, flottant au-dessus du soi. Ils sont vêtus de blanc, la couleur de la mort et du deuil. S'il s'agit du fantôme d'un suicidé, ses cheveux seront emmêlés et flotteront autour de son visage décharné.
CARACTÉRISATION: Les Shoryo sont les âmes des personnes qui n'ont pas reçu de rites funéraires: les victimes de suicide (un seppuku honorable n'entre pas dans cette catégorie), d'accident ou de meurtre, Ils sont retenus sur terre par la colère, l'émotion la plus forte ressentie au moment de leur mort.

Un Shoryo mort par accident Ou par suicide ne peut pas se libérer de Sa condition de fantôme tant qu'il n'a pas obligé une victime humaine à mourir exactement comme lui, Celle-ci devra lui ressembler le plus possible. Le Maître de Jeu peut exiger qu'il conduise sa victime vers le lieu de sa propre mort. Un homme contrôlé par un Shoryo peut conduire ses amis dans une folle poursuite à travers tout le Nippon, tandis que le fantôme tente d'atteindre le cratère du mont Fuji pour un dernier plongeon.

Les victimes de meurtre, ou qui ont été exécutées à tort, chercheront à se venger de leur assassin, ou de ses descendants. Les personnes qu'ils contrôlent les aideront à accomplir leur vengeance. Si la descendance du meurtrier est éteinte, le Shoryo retourna sa colère contre l'humanité toute entière, semant la mort et le malheur.

Dans un combat physique, le Shoryo se rapproche de sa victime et l'étrangle de ses mains puissantes, lui Infligeant des dommages comme s'il utilisait la compétence de Ninja « Garrot.. La surprise n'est pas nécessaire dans ce cas. A moins que la victime ne possède des armes auxquelles le Shoryo est vulnérable, il ne lui reste que deux options. Tout d'abord, tenter un jet de protection de Force lors de chaque Action Primaire, pour repousser le fantôme. La grande force et la nature immatérielle du spectre infligeront un malus de -5 sur le jet de protection de Force. La victime peut aussi tenter une CSB de Méditation, en composant dans son esprit une haine calme et paisible envers le Shoryo. En cas de succès, ce dernier relachera son étreinte,

Dans 20% des cas, le Shoryo hante le lieu de sa mort. Une recherche attentive permettra alors de retrouver son corps (plus Il sera vieux, plus la recherche sera difficile), Un rite Segaki accompli sur les restes du corps permet d'exorciser le Shoryo. Celui-ci tentera d'Interrompre la cérémonie par tous les moyens à sa disposition. Il y a 5% de chances que le cadavre soit accompagné d'un Trésor proportionné à la position sociale du Shoryo dans sa vie antérieure,

Shura (Fantôme guerrier)

Rang d'Esprit: 2d3
Classe d'Armure: 2 x Rang
CSB: Combat 15+ Rang

Les Shura ont une apparence légèrement brumeuse, similaire àcelle de leur vie antérieure. Ce sont les fantômes des individus violents, retenus sur terre par une mort subite pendant un combat ou une attaque, ou condamnés par Emma-hoo. Les Shura peuvent avoir une forme humaine (70%) ou animale (30%). Sous forme humaine, ils ont les caractéristiques d'un Bushi classique de niveau égal à leur Rang. Les Shura animaux ajoutent leur Rang àleur Budo, et à toutes les caractéristiques ne dépendant pas du Budo. L'Exorcisme ne réduit pas le Rang des Shura:il leur inflige plutôt 1d6 points de dommages Létaux par niveau du sort. Les points de vie d'un Shura sont calculés selon sa forme.

Les Shura animaux combattent comme les bêtes dont ils ont l'apparence. Les Shura humains portent différentes armes. Dans un souci de diversité, le Maître de Jeu peut leur donner n'importe quelle apparence, mais s'ils combattent à main nue, leurs coups Infligent les mêmes dommages qu'un Katana. Un samouraï recevra le choc de sa vie quand il réalisera que les doigts délicats mals griffus d'une-jeune fille fantomatique le blesseront comme une épée

2016.7 LES ONI

Les Oni sont des Êtres Surnaturels qui sont à la frontière entre le royaume invisible des Esprits et le monde des créatures mortelles de la terre: Eakemono, Kappa, etc. Leur nature est mixte, à la fois naturelle et surnaturelle, Ainsi, un Oni peut être tué par la force physique ou repoussé par un exorcisme, chacune de ces morts n'affectant qu'une partie de son être. Pour être vraiment tué, un Oni doit être à la fois exorcisé et tué physiquement.

Si un Onl est exorcisé sans être tué physiquement, il est dépouillé de ses pouvoirs magiques, mais n'est aucunement blessé. Tuer un OnI sans exorciser son esprit le transformera en un monstre terrifiant, Il hantera alors son meurtrier sous la forme d'un Yurei,

Oni

Rang d'Esprit: 2d3
Points de Vie: Santé x (Rang / 2)
CSB :15+ Rang
Classe d'Armure: 5+ Rang

ATTRIBUTS: Forts — Force, Santé
Moyen — Agilité
Faibles — Vitesse, Intelligence, Volonté

(Utilisez le Rang actuel pour calculer les CSB, les Points de Vie, et la Classe d'Armure. Quand un Oni diminue spirituellement, ses prouesses physiques se dégradent elles-aussi. Si le Rang d'Esprit est réduit à 1, les points de Vie de l'Oni sont égaux à son score de Santé. Si la réduction de Points de Vie provoque l'inconscience ou la mort de l'Oni à cause des dommages précédemment subis, le Shugenja ou le Gakusho responsable reçoit des points de Shugenjo.)

POUVOIRS: (Lancez 1d100 pour chaque pouvoir) « Terreur » 10% Contrôle des Phénomènes Naturels' (inondations, Glissements de terrain) 45 % pour chacun ; Instruction 20% ; « Invulnérabilité » 10%

SORTILÈGES: Les Oni connaissent un sortilège par point de Rang. L'École est déterminée aléatoirement.

École du Feu: Toucher Brûlant, Fumées de Nai
École de l'Eau: Lier les membres, Manteau de Dissimulation
École du Bois: Appel des bêtes, Veux de l'Ombre
École du Métal: Barrage des Missiles, Mutation de Forme
École de la Terre: Colère de la Terre, Sol Traître

COMPÉTENCES: Bojutsu, Jojutsu. Kenjutsu, Sojutsu, Sumai, Yari-nage-jutsu

L'invulnérabilité des Oni est déterminée en soustrayant -30 au résultat des dés pour le tirage sur la Table.

DESCRIPTION: Les Oni peuvent être très petits ou très grands. Cela donne souvent une mesure de leur pouvoir, mals ce n'est pas toujours le cas. Leur taille est généralement égale à 0,30 m + Rang/3, (de 90cm à 2,10 m, pour une valeur moyenne de 1,50 m, àpeine inférieure à la taille d'un homme normal). Leur visage est poilu, leur barbe hirsute, et leurs cheveux sales sont en broussaille. Leur peau est rugueuse, noircie par le soleil et le vent, bien que d'apparence humaine. Leurs mains sont grIffues, infligeant des dommages Létaux en combat à main nue. Leur visage déformé a un aspect démoniaque: un nez porcin, des crocs, un oeil de cyclope au milieu du front, etc. Ils portent une armure faite de bric et de broc, de morceaux d'armure volés, de cuir non-tanné et de tissu épais. Ils possèdent généralement un Tetsubo ou une masse à pointes (infligeant 1d6 points de dommages létaux). Ceux qui savent manier une épée préfèrent utiliser un No-dachi. Un Oni sur trois possède un Yari. La plupart d'entre eux ont deux javelots légers comme arme de jet.

CARACTÉRISATION: Les Oni ne sont pas particulièrement brillants ou cultivés, Ils adorent les objets humains, Surtout les armes, les vêtements et les boissons alcooliques. Ils raffolent des femmes humaines, Car leurs femelles sont Incroyablement laides, et ont mauvais caractère par-dessus le marché. Cela les amène à lancer des raids sur les petits villages pour ramener du butin, ou à attaquer les voyageurs. L'Oni dont le Rang d'Esprit est le plus haut sera le chef de la bande. SI deux d'entre eux ont le même Rang, ils seront rivaux, ce qui créera une situation politique très tendue dans la bande. Un agitateur entreprenant pourra la tourner à son avantage.

Un Oni risquant d'être tué essaiera toujours de marchander Sa vie, Il proposera d'utiliser son pouvoir d'instruction s'il le possède, pour acheter ses adversaires par la Connaissance. Tant que le combat se déroule bien, les Oni sont assez courageux. Mais s'ils commencent à perdre, ils ne voient pas l'intérêt de continuer à se battre.

Daï-Oni

Rang d'Esprit: 1d3+ 9
Points de Vie: Santé x Rang
CSB: Magie 10 + (Rang/2); Compétences 18 + (Rang/2)
Classe d'Armure:6+ (Rang/2)

ATTRIBUTS: Forts — Force, Santé, Agilité
Moyens — Vitesse, Volonté
Faible — Intelligence

(Les règles pour la diminution des CSB, des Points de Vie et de la Classe d'Armure sont les mêmes que pour les Oni).

POUVOIRS: Terreur, Conjuration. Lancez 1d100 pour chaque pouvoir mentionné ci-après: Invulnérabilité (30%), Instruction (25%), Contrôle des Phénomènes Naturels (Inondation, Glissement de terrain, Tremblement de terre) (20% chacun), Présence Astrale (15%).

SORTILÈGES: Comme pour les Oni, mais les Dai-Oni connaissent toutes les Écoles, et possédent 1d3-1 sortilèges pour chacune d'entre elles, car ce sont de puissants sorciers.

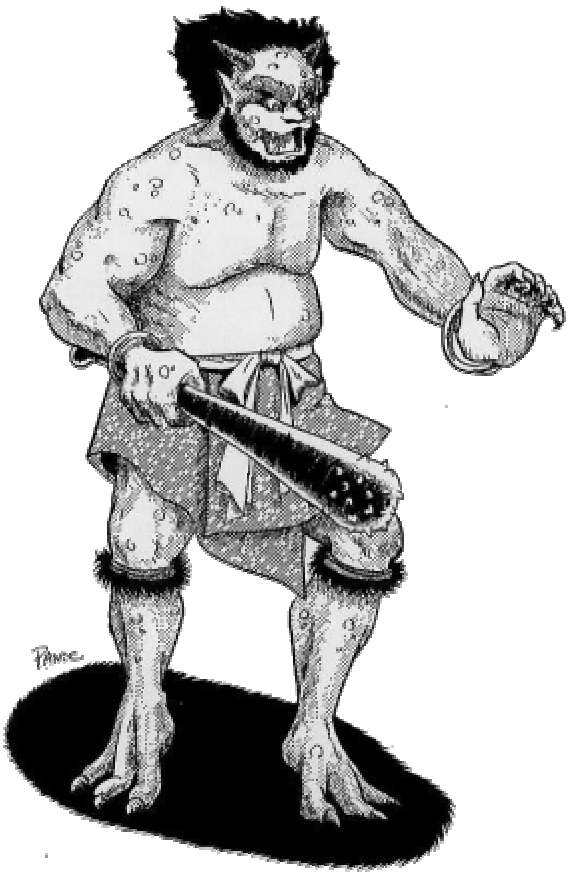
COMPÉTENCES: Bojutsu, Chikujo.jutsu, Kenjutsu, Naginatajutsu, JujutSu, Senjojutsu, Yari-nage-jutsu, Torture.

La Terreur utilisée par les Dai-Oni est une aura de Peur. Les victimes de ce pouvoir ne tombent pas dans l'inconscience, mais tremblent de tous

leurs membres et perdent un nombre de points de On égal au Rang du Dai-oni,

DESCRIPTION: Les Dai-oni, ou Rois-oni., dirigent de nombreuses tribus d'Oni. Ils S'habillent de vêtements de prix, ce qui leur donne un aspect pathétique et grotesque, mais terrifiant, Ils sont beaucoup plus grands que les Oni et sont hérissés d'armes, portant au moins un Katana, un No-dachi, un Naginata ou un Tetsubo, et 2d3 javelots lourds:

CARACTÉRISATION: Les Dai-oni sont des tyrans impitoyables, ce qui est an fait la seule façon d'imposer leur autorité dans la société Oni, Ils sont assoiffés de sang et grossiers, avec une habitude écoeurante d'imiter les pires aspects de la culture humaine, sans S'améliorer du tout, Ils guerroient constamment les uns contre les autres. Chaque Dai-Oni dirige 3d6 tribus de 2d3x10 Oni. Il peut appeler 2d3 Oni comme pouvoir de Conjuration. Les Dai-onl, bien qu'ils détestent l'admettre, savent que les humains peuvent beaucoup leur apporter, Ils sont enclins à kidnapper de belles et intelligentes concubines, et d'habiles généraux pour leurs armées. Les humains qui ne leur sont d'aucune utilité finissent leur carrière dans une marmite. Un Dai-oni transportera un trésor de valeur Moyenne sur sa précieuse personne. Sa forteresse contiendra un trésor Merveilleux.



2016.7e Les Oni et la Mort

Comme cela a été mentionné auparavant, tuer physiquement un Oni sans s'occuper de son Esprit peut s'avérer très dangereux. L'Oni a droit à un jet de protection de Volonté, pour concevoir une *rancune tenace* envers son meurtrier. Si c'est le cas, son- Esprit deviendra un Shura à l'aspect d'Oni (60%) ou un Shoryo (40%). Il poursuivra son meurtrier comme dans une haine héréditaire.

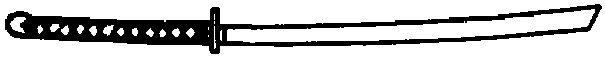
Par contre, un Oni dont l'Esprit a été exorcisé mals qui vit encore physiquement, regagnera 1 Rang par mois, jusqu'à ce qu'il ait récupéré tout son pouvoir initial.

2020.0 TRESORS

Les trésors sont variés dans Bushido. Ils *peuvent* très bien ne pas être sous la forme bien pratique de pièces ou de pierres précieuses. Les marchandises ou les œuvres d'art, bien que de grande *valeur*, ne sont pas aussi facilement transportables. Nous recommandons au Maître de Jeu de faire appel à son imagination quand il crée des trésors pour récompenser les Personnages des Joueurs, *comme* pour les périls qu'ils doivent affronter pour les gagner. La règle essentielle est que la-récompense doit être proportionnée au danger encouru. Soyez juste et créatif. Il vaut mieux commencer par de petites récompenses. Vous pourrez toujours vous montrer plus généreux lors des aventures suivantes, mais il vous sera beaucoup plus difficile d'appauvrir un personnage qui s'est enrichi trop rapidement.

Le système présenté pour la détermination des Trésors ne doit être utilisé que quand vous manquez de temps ou d'énergie. Le chiffre de base dépend de la *valeur* de Budo des personnages rencontrés, multiplié par un facteur correspondant au niveau du trésor. Cela donne le pourcentage de chances que le trésor Contienne un objet de valeur. Chaque catégorie d'objet est déterminée par un lancer de dé séparé. Quand les catégories sont connues, d'autres jets de dés peuvent se révéler nécessaires pour déterminer la valeur exacte et la nature des objets.

Exemple: Un Trésor Moyen est gardé par des êtres dont le Budo total est égal à 6. Il a 5 x 6% = 30% de chances de contenir un objet de valeur pour chacune catégorie suivante: Argent. Pierres semi-précieuses, Pierres précieuses, œuvres d'art communes, œuvres d'art semi-précieuses, Marchandises, Armes et Reliques. En lançant les dés pour chaque catégorie, nous trouvons de l'argent pour une valeur de 8 + (6110) d6, soit 6 + 1d6 pièces d'argent; 1 œuvre d'art Semi-précieuse dont la valeur *en* pièces d'argent et le poids devront être déterminés sur la Table de Valeur des Trésors; et 1d3 x 5 kg de marchandises dont la qualité doit être déterminée sur la Table de Valeur des Trésors.



2020.1 TABLE DES TYPES DE TRESORS

Type de trésor	Chance de base par classe	Argent	Pierres		Œuvres d'art			Marchandises	Armes	Reliques
			Semi-précieuses	Précieuses	Communes	Semi-précieuses	Précieuses			
Misérable	x1%	Budo en Pa	1	-	1	-	-	1d3 (+15)	-	-
Pauvre	x2%	Budo en Pa	1	-	1d3	-	-	2d2(+10)	-	-
Moyen	x5%	Budo + (budo/10)D6 en Pa	1d3	1	1d5	1	-	2d3(+5)	-	-
Précieux	x10%	Budo + (2 x budo / 10) D6 en Pa	1d3	1d3	2d3	1d3	1	2d6	1d2	1d2
Abondant	x15%	Budo en Pa + (2 x budo / 10) en Po	2d3	1d3+1	2d6	1d5	1d3	2d6(-5)*	1d3	1d3
Riche	x20%	Budo en Pa + (2 x budo/10) en Po	2d5	2d3	2d10	2d3	1d5	2d6(-10)*	1d3(-5)	1d3
Merveilleux	x25%	Budo + (Budo / 10) en Po	2d6	2d5	-	2d6	2d3	2d10(-10)*	1d5(-5)	1d6
Fabuleux	x30%	Budo + (2xBudo / 10) en Po	2d10	2d6	-	2d10	2d6	4d6(-10)*	2d3(-5)	2d3

* Les chiffres entre paranthères sont les modification au jet de qualité. Cf. le tableau ci-dessous :

2020.2 TABLE DE VALEUR DES TRESORS

Résultat du dé	Intensité	Valeur ou poids en Kg	Qualité de l'épée	Qualité des marchandises
01-05	6	1d10	Maîtresse	Relique
06-15	5	2d5	Supérieure	Classe A
16-30	4	2d3	Bonne	Classe B
31-50	3	2d2	Beau travail*	Classe C
51-75	2	1d4	Moyenne	Classe D
76-00	1	1d3	Inférieure	Marchandises en dommagées**

* Relancez les dés pour déterminer la Qualité. Un nouveau résultat « Beau travail » signifie qu'il s'agit d'une lame de qualité
** La valeur finale est divisée par deux. Relancez les dés pour déterminer la Qualité. Les Reliques endommagées n'ont plus de charge ou risquent d'avoir des effets dangereux. Si vous obtenez une nouvelle fois) « Marchandises endommagées », ignorez ce résultat et relancez les dés.

EXPLICATION DES CATÉGORIES DE TRESORS

Ces descriptions vous donnent quelques suggestions sur la nature des Objets contenus dans un Trésor. Nous espérons que cela vous inspirera et vous permettra d'en inventer de nouveaux pour chaque catégorie.

2021.1 Argent en espèces

La valeur totale de l'argent est donnée dans la Table des Types de Trésor. Les pièces sont très diverses et ne doivent pas être d'une seule sorte. L'or est très rare, sauf pour le paiement de grosses sommes. Nous rappelons au Maître de Jeu que «l'or » trouvé dans une maison peut réellement être mesuré en koku de riz (5 boisseaux de riz), qui entrent difficilement dans une poche, n'est-ce pas?

2021.2 Les Pierres

Utilisez la Table de Valeur des Trésors pour déterminer l'intensité d'une pierre. Elle représente te nombre de D6 lancés pour calculer sa valeur. Les pierres semi-précieuses sont évaluées en pièces d'argent, les pierres précieuses en pièces d'or. Ainsi, une pierre semi-précieuse d'intensité 3 vaudra 3d6 pièces d'argent. La valeur d'une pierre est déterminée au moment de l'achat ou de la vente.

Les « pierres semi-précieuses comprennent: l'ambre, les écailles de tortue, la nacre, les coquillages polis, le jade de mauvaise qualité et de vraies pierres semi-précieuses. Leso pierres « précieuses comprennent: les perles, les émeraudes, les diamants, le jade de bonne qualité, etc. Le Maître de Jeu peut utiliser des Intensités supérieures à 6, pour &éer des pierres fabuleuses dont la quête constitue une aventure.

2021.3 Œuvres d'art

Déterminez la valeur d'une Œuvre d'art sur la Table de Valeur des Trésors. Lancez une fois les dés pour connaître sa valeur, et une nouvelle fois pour calculer son poids en livres (0,5 kg). Les dés donnés pour la valeur sont lancés au moment de l'achat ou de la vente. Les Œuvres d'art communes sont évaluées en pièces de cuivre, les Œuvres d'art semi-

précieuses en pièces d'argent, et les Œuvres d'art précieuses en pièces d'or.

Voici quelques exemples d'œuvres d'art: Netsuke (sculptures miniatures), rouleaux de calligraphie, peintures, éventails, paravants, manuscrits rares qui ont une valeur pratique et monétaire, accessoires pour une épée, etc. L'Art étant ce qu'il est, un objet très précieux peut être très petit, alors qu'un objet pesant une 4onne n'a quelquefois pas grande valeur.

2021.4 Marchandises

Les marchandises sont décrites dans le chapitre 1101.1, p.. Elles sont Souvent transportées en lots de 5kg. Comme d'habitude, leur valeur changera à chaque fois qu'elles seront vendues ou achetées.

Le Maître de Jeu peut spécifier la nature exacte des marchandises trouvées dans un Trésor. Il peut, par exemple, ajouter une ou plusieurs jarres de saké dans un lot d'une classe donnée. Voici quelques autres possibilités: vêtements, armures, équipement, et même des chevaux si la valeur totale le permet.

2021.5 Armes

- Voici une catégorie de trésor qui s'explique d'elle même. Déterminez séparément la qualité de chaque arme. La table ci-dessous permet de connaître le type exacte de l'arme trouvée. Lancez 1d60 si l'arme appartient à la catégorie « Armes », et 1d100 si elle appartient à la catégorie Relique.

Résultat du dé	*Arme*	*Modificateur sur le jet de qualité*
01-30	Katana	+0
31-40	Wakizashi	+0
41-46	Tanto	+5
47.49	No-dachi	+10
50-54	Yari	+1
55.59	Naginata	+10
60	Nagimaki	+10
61-62	Ono	+20
63-64	Masakari	+20
65-67	Aiguchi	+15
68-70	Yawara	Aucun jet de dé
71-80	Bo	Aucun jet de dé
81-85	Shuriken	Aucun jet de dé
86-90	Jo	Aucun jet de dé
91-93	Tessen	Aucun jet de dé
94-99	1d3 flèches	Aucun jet de dé
00	Au choix du MJ	Aucun jet de dé

2021.6 Reliques

Les Reliques sont des objets magiques. Leur nature doit être déterminée sur la table donnée ci-dessous. Ensuite, d'autres jets de dés permettent de déterminer ses pouvoirs, ses capacités et Sa forme. Chaque Relique est un Trésor qui doit être défini individuellement. Si elle appartient (appartenait) à un personnage utilisant la magie, ajoutez 10 au résultat des dés sur le jet de détermination. SI elle provient du Trésor d'un personnage de type guerrier, soustrayez 10. Souvenez-vous qu'un être intelligent en possession d'une Relique n'hésitera pas à s'en servir pour se défendre!

Résultat du dé	*Type de Relique*
01-14	Arme
15-28	Amulette
29-42	Talisman
43-48	Relique sainte
49-63	Texte sacré
64-65	Objet Enchanté
66-80	Focus
81-00	Rouleau d'apprentissage de sortilège

Armes

Le type d'arme est tout d'abord déterminé sur la Table des Armes, en lançant 1d100. Si nécessaire, déterminez aussi sa Qualité. Consultez alors la table suivante, pour connaître la nature de l'arme magique. Si celle-ci indique que l'arme a les pouvoirs d'une autre Relique, consultez alors la description appropriée. (NOTE: Les bonus magiques d'une arme ne s'additionnent pas. Relancez les dés si vous obtenez le même enchantement pour une arme qui possède plusieurs pouvoirs.)

Résultat Du dé	*Magie*
01-10	Simple enchantement. L'arme est considérée comme magique. + 1 à + 6 Sur la CSB quand elle est utilisée. Lancez les dés pour déterminer l'intensité.
11-35	+ 1 à + 6 sur la CSB quand elle est utilisée. Lancez les dés pour déterminer l'intensité.
36-60	+ 1 à + 6 sur les dommages quand elle est utilisée. Lancez les dés pour déterminer l'intensité.
61-70	+ 1 à +6 sur la Classe d'Armure quand elle est utilisée. Lancez les dés pour déterminer l'intensité.
71-82	L'arme a les pouvoirs d'un Talisman.
83-95	L'arme a tes pouvoirs d'une Amulette.
96-99	L'arme a été enchantée deux fois. Lancez deux fois les dés, en soustrayant -5 au résultat.
00	L'arme a été enchantée trois fois. Lancez trois fois les dés, en soustrayant -5 au résultat.

Amulettes

Les amulettes protègent leur porteur des attaques magiques. Elles fonctionnent Contre les Sorts de une ou plusieurs Ecoles. Pour déterminer le nombre d'École concernées, faites un jet d'intensité en ajoutant + 5 au résultat. Relancez le dé pour chaque École indiquée afin de connaître l'intensité de la défense de l'Amulette. Les Ecoles sont déterminées comme dans le chapitre 2013.0, p.6, dans le paragraphe sur les Shungeja. Relancez les dés SI VOUS obtenez deux fois la même Ecole.

Talismans

Un Talisman permet à son porteur de lancer un sortilège précis. Déterminez l'École et le sortilège Comme dans le chapitre 2013.0, p.6 dans le paragraphe sur les Shugenja. Utilisez la Table de Valeur des Trésors pour déterminez une valeur. Lancez le nombre de dés indiqués pour connaître le nombre de charges du Talisman.

Reliques saintes

Les Reliques saintes sont des objets vénérés par les bouddhistes. Elles sont conservées dans un Reliquaire, et n'ont de pouvoir magique qu'à l'intérieur de celui-ci. Utilisez la Table de Valeur des Trésors pour déterminez le poids du reliquaire. Lui-même peut très bien être une Œuvre d'art de grande valeur.

Les Reliques saintes peuvent ètrd utilisées par tes Gakusho bouddhistes (une CSB de magie doit être réussie) ou les Hommes Pieux bouddhistes (une CSB moyenne de JdP de Volonté et de Théologie doit être réussie). Elles ne peuvent servir qu'une seule fois par jour. Tentez de l'utiliser plusieurs fois constitue un Péché. Les Reliques saintes peuvent lancer les sortilèges de Gakusho, déterminés sur ta Table de Fonctionnement des Reliques saintes. Faites un jet d'intensité pour connaître son «niveau « de prêtre. Les reliques saintes ont des charges, calculées grâce à la colonne de valeur de la Table de Valeur des Trésors. Chaque utilisation

2021.0 TRÉSORS

réussie coûte une charge. La Relique sainte a une CSB de Magie brute de 19, et une « Connaissance» des Yoga de 20 fois son niveau, jusqu'à un maximum de 99. Son Pouvoir Religieux est égal à 2d3 fois son niveau.

Table de fonctionnement des Reliques saintes

Résultat du dé	*Fonction*
01-10	Guérison de base
11-16	Exorcisme
17-22	Résistance à la magie
23-26	Sort Bouclier
27-38	Transe
39-50	Bénédiction d'un Yoga, déterminé aléatoirement
51-62	Contre-magie dans le Yoga approprié au sort contré
63-68	Perception de la Vérité
69-80	Guérison dans un Yoga, déterminé aléatoirement
81-86	Dissipation des Illusions
87-92	Appel de Bouddha
93-98	Purification du Péché
99-00	Invocation des Bouddha

Textes Sacrés

Les Textes Sacrés et leur utilisation sont expliqués dans l'Appendice 1 du livret 1. Il peut s'agir d'un Texte bouddhiste écrit en Kanji (50% de chances), ou d'un Texte shinto écrit en Hiragana (50%).

Table de Détermination des Textes Sacrés

Résultat du dé	*Texte*
01-20	Guérison
21-40	Louange
41-45	Invocation
46-55	Apaisement (uniquement pour Protection)
56-76	Protection

77-86	Châtiment
87-00	Pénitence

Focus

Un Focus augmente le niveau d'un Shungenja pour un sort particulier. Celui-ci est déterminé au hasard selon la méthode décrite dans le chapitre 2013.0, p.6 dans le paragraphe sur les Shungenja. Le Focus possède un niveau, déterminé sur la colonne des Intensités de la Table de Valeur des Trésors, Il augmente le niveau effectif du Shugenja pour le calcul des facteurs du sort.

Rouleau d'apprentissage d'un sortilège

Il s'agit d'un rouleau d'apprentissage pour un sort spécifique, déterminé selon la méthode habituelle. Utilisez la table ci-dessous pour savoir en quelle langue il est écrit. Cette table peut aussi servir à déterminer le Style d'écriture d'autres manuscrits.

Table de langue des manuscrits

Résultat du dé	Langue
01-05	Katakana
06-50	Hiragana
51-99	Kanji
00	Code.

Déterminez la langue utilisée en relançant le dé en soustrayant 1 au résultat. Déchiffrer le code est une Tâche, comme pour apprendre une nouvelle langue (niveau: langue maternelle).

Objets Enchantés

Ils sont décrits en détails dans le chapitre table de détermination des objets Enchantés.

Table de Détermination des Objets Enchantés

Résultat du dé	***Objet Enchanté***
01-10	Maillet de Daikoku
11-20	Manteau des Tennin
21-30	Flèches de Susano-wo
31-40	Corde de Fudo-myoo
41-50	Vase de Nyorai Bosatsu
51-60	Casque d'Hachiman
61-70	Biwa de Benten
71-75	Pinceau de Benten
76-85	Baguettes de Mochi-no-kami
86-93	Coursier des Cieux
94-98	Plume de la Grue Céleste
99-00	Perles de Ki (1d3)

2021.6a Exemples d'Objets Enchantés

Les Objets Enchantés sont des Reliques très spéciales. Ils ont créés par les Dieux du Nippon. Ainsi, leur existence dans le Royaume Flottant est limitée. Pour représenter cette notion, ils ont des charges, Calculées grâce à la colonne « valeur » de la Table de Valeur des Trésors. Si l'Objet Enchanté est directement donné par la divinité, le nombre de charges sera dicté par la réaction du Dieu envers le personnage. Quand toutes les charges sont utilisées, l'Objet Enchanté s'évanouit et quitte le monde terrestre. Bien que plusieurs Objets Enchantés d'un même type puissent coexister dans le monde, chacun d'entre eux est unique. Le Dieux ne distribuent pas des souvenirs à la légère..

Baguettes de Mochi-no-kami

Mochi-no-Kami (le Kami de la Nourriture) fabrique lui-même ces baguettes délicatement ouvragées. Quand elles frappent une table, elles font apparaître un festin fabuleux, en quantité suffisante pour toutes les personnes présentes. Les restes disparaissent. 1 charge permet de nourrir 10 personnes (ou une fraction de ce nombre).

Biwa de Benten

La musique de ce Biwa est tellement envoûtante que les personnes qui l'entendent perdent toute agressivité, et ne peuvent plus combattre. Si une OSB de Biwa est réussie, tous les personnages (humains ou non) situés à moins de 7,5 mêtres du musicien seront affectés. Même quand la musique cesse, ses effets continuent. Déterminez à nouveau l'Attitude Initiale, avec un bonus de + 50 sur le résultat des dés.

Chaque utilisation du Biwa demande 2d3 Tours Détaillés et coûte une charge, que la CSB soit réussie ou non.

Casque d'Hachiman

Cette Relique ressemble à un casque kabuto de style simple, mais très bien travaillé. Seuls les Bushi peuvent l'utiliser. Tout autre personnage portant le casque sera tenté d'abandonner son ancienne profession et de-devenir Bushi. Il doit réussir un jet de protection de Volonté pour résister à cette compulsion. S'il échoue, le personnage devra changer de profession (consulter le chapitre 2094.0, p.51). Seul Hachiman pourra inverser la situation, mais seulement si le Dieu intervient en personne avant que le nouveau Bushi n'atteigne le premier niveau.

Le Casque possède une Intensité, déterminée comme à l'accoutumée. Elle est ajoutée aux CSB de tous les Bugeï de son possesseur, et à sa Classe d'Armure. Celui-ci ne peut jamais subir d'échec critique quand il utilise un Bugeï (considérez qu'il s'agit d'un échec normal), et ses adversaires ne peuvent plus lui infliger de Réussite critique (considérez qu'il s'agit d'une réussite normale).

Les charges du Casque diminuent de 1 pour chaque combat où le Bushi reçoit du Budo, pour chaque échec ou réussite critique annulé, et pour toutes les attaques stoppées grâce à l'augmentation de la Classe d'Armure (Si la marge d'échec de l'attaque est inférieure à l'intensité du Casque). Quand toutes les charges sont dépensées, le Casque perd tous ses pouvoirs mais ne disparaît pas. L'attitude convenable consiste à l'offrir à un Sanctuaire, ou àl'enchâsser soi-même dans un nouveau Sanctuaire.

Corde de Fudo-myoo

Il s'agit d'une corde 4 mêtres, utilisée en combat avec le kusarijutsu. Elle ne peut pas être coupée. Une attaque de Kusarijutsu réussie impose une pénalité de -10 sur le jet de Protection de Vitesse de la victime pour éviter d'être attrapée, et sur son jet de protection de Force pour se libérer. Chaque utilisation coûte 1 charge.

Si la corde est utilisée sur des Etres contre lesquels Fudo-myoo a le pouvoir de Domination (voir chapitre 2016.3, p.18), une arIa-que d'Enchevêtrement réussie rend la victime soumise à ta volonté du possesseur jusqu'à la f in de la vie de l'un des deux. Cette utilisation de la corde draine immédiatement toutes ses charges.

Coursier des Cieux

C'est un netsuke (statuette) de Ki-rin, le dragon-cheval céleste. Quand elle est activée par un jet de protection de Volonté, la statuette grandit et se transforme en un véritable ki-rin. Celui-ci est assez grand pour transporter 10 personnes ou 750kg de marchandises. Il vole à la vitesse de 26 kmlh (2 hexagones par heure) au-dessus de n'importe quel type de terrain. Le nombre de charges est réduit del pour 13km parcourus (ou une fraction de ce nombre). Le Ki-rin ne peut servir que de monture, et ne combattra jamais. Cette Relique ne fonctionne pas la nuit.

Flèches de Susano-wo

Ce sont des flèches Feuille-de-Saule ordinaires. Elles ajoutent + 3 à la CSB de Kyujutsu. Quand elles sont tirées, elles se transforment en éclair, infligeant 5d10 points de dommages Létaux et une attaque de feu de Force égale à la puissance de l'Arc. Bien sûr, elles disparaissent après usage.

Le Maillet de Dalkoku

Il ressemble à un petit marteau. Quand il est utilisé, il crée un bol de riz (50%) ou 1d6 pièces (50%). Lancez 1d6:1-3 Pièces de cuivre, 4-5 Pièces d'argent, 6 Pièces d'or. Chaque utilisation soustrait une charge. Si l'on s'en sert avec trop d'avidité, Daikoku peut apparaître pour le reprendre.

Manteau des Tennin

Il ressemble à un manteau de plumes blanches. Son possesseur peut voler s'il réussit un Jet de Protection de Volonté ou une CSB de Méditation. Sa vitesse est de 13 km/h (1 hexagone de la carte par heure), quel que Soit le terrain. L'activation du manteau coûte 1 charge, et chaque hexagone 1 charge supplémentaire. Si une personne engage un combat en portant le manteau, elle est projetée dans les airs tandis que l'Objet Enchanté disparaît... Le pécheur se retrouve à une hauteur de 2d6 x 10 mêtres du sol, et t00000ooombe!

Perles de Ki

Elles ressemblent à des perles précieuses normales, d'intensité 6. Si elle est avalée, la perle augmente le Ki permanent de 1 point. Bien sûr, elle s'évanouit après avoir été utilisée.

Pinceau de Benten

Cette Relique ressemble à un pinceau de calligraphie ou de peinture. En utilisant le pinceau avec une de ces Compétences, le possesseur peut dessiner l'image d'un objet ou d'un animal (avec une CSB de peinture), ou l'idéogramme Kanji qui le représente (avec une CSB moyenne de Calligraphie et de Kanji). Si la CSB est réussie, l'objet ou la créature apparait, et Obéit à l'utilisateur. Dans un certain sens, le pinceau accorde des souhaits. Chaque utilisation coûte 1 charge, même s'il s'agit d'un échec. Le pinceau ne possède que 1d6 charges, déterminées sur la colonne des Intensités. Si une personne utilise le pinceau d'une façon trop avide ou indigne, Benten apparaît pour le reprendre.

Plume de la Grue Céleste

Cette précieuse plume a le pouvoir de ressusciter les morts. Elle peut aussi faire repouser un membre coupé ou restaurer une faculté perdue. La personne soignée n'a aucune séquelle. La Plume s'évanouit après une utilisation.

Vase du Bosatsu Nyoroi

Ce vase ressemble à une petite bouteille de céramique ou laquée, ayant vaguement la forme d'un coeur. Chaque charge représente une dose de liqueur de guérison. Ce remède annule immédiatement les effets des poisons et des maladies, et restaure tous les dommages qu'ils avaient provoqués. Une dose guérit de même tous les dommages normaux actuels (Létaux, subjugaux ou critiques). La liqueur du vase ne ressuscite par les morts.

2021.7 UTILISATION DES TRÉSORS

Certains Trésors sont extrêmement encombrants, et difficiles àtransporter. Cela est intentionnel. Un Trésor indique ce que possède un PNJ. Pour se l'approprier, les Personnages des Joueurs devront l'envoyer chercher, ou se déplacer et le prendre eux-mêmes. Cela peut même constituer une aventure. Les personnages qui connaissent la localisation d'un trésor « abandonné » peuvent même tirer avantage de leur savoir, en offrant cette information comme paiement. Les Trésors non revendiqués seront assez vite récupérés (le Nippon est plein d'aventuriers)...

Si le Maître de Jeu pense que les PNJ n'ont aucune raison de posséder un Trésor, il peut réduire le type de trésor découvert de un ou plusieurs crans. De même, si un PNJ est rencontré dans Sa forteresse ou sa tanière, le type normal de Trésor pourra être augmenté.

Certains Lieux peuvent Contenir un Trésor Supplémentaire, ne provenant pas des possessions de leurs habitants. Le Maître de Jeu choisit alors un Trésor approprié au lieu. Ainsi, un grand Temple possédera un Trésor Riche, surtout constitué d'œuvres d'art religieuses et d'une ou deux Reliques saintes. Le château d'un Daïmyo contiendra un Trésor merveilleux, avec de nombreuses armes. Une salle de jeu, ou une auberge bien fréquentée possédera un Trésor Moyen. Le Niveau du Lieu pourra servir de valeur de Budo pour ta détermination des Trésors. Comme toujours, plus le Trésor sera créatif, plus les joueurs prendront du plaisir à le rechercher.

2030.0 LES PHÉNOMÈNES NATURELS

Le Nippon subit non seulement la violence des hommes et des bêtes, mais aussi les ravages des forces de la nature, frappant ces Chétifs humains qui osent habiter la Terre des Dieux. Voici les phénomènes naturels rencontrés au cours du jeu:

Brouillard

C'est une brume très épaisse, obscurcissant la vision et ralentissant les voyages. Elle couvre une zone de 1d3 hexagones (ou 1D10 Ri). Le Brouillard dure généralement 2D6 heures, mals dans 20% des cas les conditions météorologiques sont stables, et il persiste pendant 1d3 jours. Le Brouillard réduit de 1 point le Mouvement de Base sur l'échelle Stratégique. La vision est partiellement obscurcie à une distance de 10 mêtres, et totalement bloquée au-delà de 20 mêtres.

Épidémie

Il s'agit d'une situation où les personnages sont exposés à une fièvre, choisie par le Maître de Jeu. Déterminez son niveau sur la colonne des Intensités de la Table de Valeur des Trésors.

L'Épidémie a un Facteur de Danger de 2d5. La zone touchée par la maladie est de 1D10 Ai carrés par Facteur de Danger. 10 Ri carrés représentent à peu près 1 hexagone sur la carte.

Voici quelques exemples de rencontre impliquant une Fièvre : un village où l'épidémie fait rage; l'attaque d'un homme mourant de maladie; une hutte placée sur le chemin des personnages et Contaminée par la fièvre, etc.

Si les personnages s'attardent dans une zone touchée par une fièvre, Ils ne Seront pas forcément hors de danger s'ils résistent à la première contamination. Le Maître de Jeu doit relancer les dés àintervalles aléatoires (exemple : 2d3 jours), pour tous les personnages qui restent dans une zone contaminée.

Les personnages qui aident à combattre une épidémie reçoivent, pour chaque jour passé, un total de points de On égal au niveau de la Fièvre.

Glissement de Terrain

Les Glissements de Terrain ont un Facteur de Danger de 1D10. Ils « attaquent » les personnages avec une CSB égale au Facteur de Danger + 2. Ce nombre est diminué par le Mouvement de Base de la Victime. Aucune autre défense (sauf la magie) n'est permise.

S'il est touché par le glissement de terrain, le personnage peut lancer un jet de protection de Vitesse pour réduire ses effets. S'il réussit, Il subit un nombre de points de dommages Létaux égal au Facteur de Danger, moins Sa Classe d'Armure de base. S'il échoue, il subit 1d3 points de dommages létaux et 1d3 points de dommages subjugaux par point de Facteur de Danger.

En hiver et en montagne, 40% des glissements de terrain sont en réalitédes avalanches (depuis la 2 semaine du 9 mois jusqu'à la 2» semaine du 12 mois). Le Glissement de Terrain est alors suivi d'une « Inondation » dont le Facteur de Danger sera égal à la moitié du Facteur initial.

Incendie

Un incendie qui se déclare dans une cité représente un danger Immense. Comme presque toutes les maisons sont construites en bois et en papier, le feu peut en détruire des centaines, et faire des milliers de victimes.

Toute personne découvrant un Incendie dans une cité ou une ville est obligée, sous peine de mort, de donner l'alarme. Les propriétaires rangent souvent dans ce but un coquillage servant de trompe, devant leur porte. Les gens du guet utilisent leur crécelle comme un policier occidental se servirait de son sifflet. Les passants répandent la nouvelle dans les maisons du voisinage.

Chaque milice de la cité entretient une brigade de pompiers. Ils combattront l'incendie dans leur zone, tandis que les brigades des autres quartiers l'empêcheront de s'étendre. Dans les grands incendies, les brigades joignent leurs forces. Les passants et les voisins font la chaine pour apporter des seaux d'eau, ou éteignent les petits feux qui se déclarent sur le toit des maisons. Il est très mai vu de ne pas participer à l'effort commun, et ceux qui s'y désistent peuvent s'attendre à de gros ennuis.

Assignez au feu une « Force de Troupe » de 2D6. Chaque brigade de pompiers a une Force de Troupe de 2d3. résolvez la situation comme une bataille, avec lesexceptions suivantes:

— utilisez des Tours de 1 heure.

— Une défaite des pompiers ne détruit pas des points de troupe. L'incendie « gagne » la bataille, détruit un quartier et s'étend à un autre.

— Les feux qui ne sont pas éteints regagnent 1d3»points de Troupe « au début du tour suivant.

Pour chaque heure passée à combattre l'incendie, les Personnages des Joueurs choisissent la bravoure de leur conduite. Un résultat « T » est le nombre de points de On gagnés par une attitude courageuse. Les résultats « BLE » et « LES » sont identiques à ceux des batailles. Une rencontre signifie que le personnage subit une attaque de feu « REN » est un feu de Force 1. « GREN » est un feu de Force 1d3. « ENC » signifie qu'une attaque par un feu de Force 3 a été subie en s'échappant de la zone enflammée. Un résultat « FUI », signifie que le personnage a réussi à sortir du quartier dévasté par l'incendie.

Inondation

Les Inondations ont un Facteur de Danger de 1d3 en plaine, de 1D10 en Terrain Accidenté, et de 1d6 en Terrain Montagneux.

Les personnages risquent d'être emportés par le torrent de l'inondation, s'ils obtiennent sur 1d20 un résultat inférieur ou égal au Facteur de Danger + 2. Un jet de protection de Vitesse leur permet de s'échapper avant d'être entraîné dans le torrent. Sinon, le personnage devra nager pour regagner la rive et la sécurité, Il s'agit d'une Tâche, utilisant la CSB de Natation. La valeur absolue des nombres d'effet négatifs est ajoutée au Facteur de Danger. Si ce nombre dépasse la Force de la victime, elle coule et se noiera si elle n'est pas secourue. Les nombres d'effet positifs réduisent le Facteur de Danger. S'il est inférieur à 0, le personnage a repris pied sur la terre ferme.

Si une inondation survient pendant la nuit, les gardes entendront approcher le torrent 3d6 Tours Détaillés avant qu'il n'atteigne le campement. Tout objet qui n'a pas été emmené parles personnages lors de leur fuite sera irrémédiablement perdu.

Tai-Fun

Les Tai-fun, typhons ou ouragans, sont des vents de 100 krn,'h ou plus, et des pluies torrentielles. Le Facteur de Danger de Ce phénomène naturel est de 2d5. Le Mouvement de base sur l'Échelle Stratégique est réduit du Facteur de Danger le jour de la rencontre. Les bâtiments perdent un nombre de points de structure égal au Facteur de Danger. Les personnages se trouvant dans un bâtiment risquent les mêmes dommages que dans un tremblement de terre.

Les personnages surpris à l'extérieur par un Tai-fun subissent 1d6 points de dommages subjugaux par heure, s'ils voyagent pendant la tempête. Ils risquent aussi d'être frappés par une rafale de vent particulièrement violente. La probabilité est égale au Facteur de Danger sur 1d20. Le personnage doit réussir un jet de protection de Force pour éviter d'être gravement blessé. S'il échoue, il lance alors un jet de protection de Santé. Si ce dernier réussit, il ne subit que 1D10 points de dommages Létaux. Sinon, il reçoit 3d6 points de dommages subjugaux.

Les navires pris dans un Tai-f un en mer risquent de couler, avec une probabilité égale au Facteur de Danger sur 1d20.

Tempête

La durée d'une Tempête peut être de 1 à 6 jours, déterminée sur la table des Intensités. Pendant le printemps (de la 2 semaine du 12ème mois à la 2ème semaine du 3ème mois), elle peut durer encore plus longtemps (dans 25% des cas). Relancez alors les dés pour une nouvelle période de 1 à 6 jours. En hiver, 50% des Tempêtes seront en réalité des tempêtes de neige.

Les tempêtes de pluie normales réduiront le Mouvement de Base sur l'échelle stratégique de 1 point suries routes et de 2 points ailleurs. Il y a 10% de chances par jour qu'une tempête provoque une Inondation, sauf si les personnages sont dans une ville ou une cité (les villages ne sont pas à l'abri des inondations).

Les tempêtes de neige réduisent la visibilité comme les Brouillards. Les deux premiers jours, elles affectent le mouvement stratégique comme les tempêtes de pluie. Ensuite, la diminution du mouvement de base est augmentée de 1 point par jour. Quand la tempète cesse, le mouvement ne revient pas tout de suite à la normale. La pénalité est réduite dcl point par jour, sauf en hiver où elle diminue de 1 point par semaine Les personnages qui ne portent pas de vêtements chauds (vêtements équivalents à une Classe d'Armure 2) risquent de contracter une Fièvre d'un facteur de danger de 1, pour chaque jour où ils s'exposent au froid.

Les navires pris dans une tempête en mer risquent de couler, avec une probabilité égale au Facteur de Danger, sur 1D10.

Tremblement de terre

Un Tremblement de Terre a un Facteur de Danger de 1D10. Tous les personnages présents doivent réussir un jet de protection de Force avec une pénalité égale au Facteur de Danger, pour éviter de tomber et de subir 1d6 points de dommages subjugaux. Les constructions perdent un nombre de points de structure égal au Facteur de Danger. Dans les zones urbaines, un incendie peut se déclarer, avec une probabilité égale au Facteur de Danger sur 1d6.

Les personnages pris dans l'effondrement d'un bâtiment doivent réussir un jet de protection de Vitesse (s'ils sont encore conscients) pour éviter d'être écrasés. L'échec inflige 1d6 points de dommages subjugaux par Facteur de Danger (réduisez-les à 1d3 s'il s'agit d'un bâtiment de structure légère).

Le Tremblement de terre peut créer des crevasses. La probabilité est égale au Facteur de Danger plus 2, sur 1d20. Si une crevasse apparaît, les personnages doivent réussir un jet de protection de Vitesse pour ne pas y tomber. Sa profondeur est de 3d3 mêtres.
Calculez normalement les dommages en fonction de la hauteur de la chute. Grimper hors de la crevasse est considéré comme une Escalade à pic. De plus, il y a 10% de chances cumulatives par Tour Détaillé que la crevasse se referme, emprisonnant le personnage et le tuant par écrasement.

Un Tremblement de Terre en Terrain accidenté ou dans les montagnes peut provoquer un Glissement de Terrain (voir ci-dessous). La probabilité est égale au Facteur de Danger sur 1D10 en terrain accidenté, sur 1d20 dans les montagnes. Les Tremblements de terre survenant dans les hexagones de côte peuvent être suivis d'un Tsunami (voir ci-dessous), d'un facteur de Danger égal à la moitié du Facteur initial.

Tsunani

Les Tsunami, ou raz-de-marée, résultent de tremblements de terre sous la mer ou sur la côte. Leur Facteur de Danger est de 1D10. Les personnages qui rencontrent un Tsunami reçoivent un avertissement 2d3 minutes avant l'arrivée du raz-de-marée. Le bord de la mer s'éloigne de la plage pendant cette période. Puis le Tsunami arrive...

Les personnages peuvent tenter de fuir la plage pendant ce laps de temps. Un Tsunami avancera dans les terres de 1D10 x 10 mêtres par Facteur de Danger. Si la vague les rattrape, les personnages doivent réussir une CSB de Natation. S'ils échouent, ils lancent alors un jet de protection de Force. Si les deux jets sont manqués, la victime est entraînée dans la mer et se noie. Soustrayez le Facteur de Danger de la CSB et du jet de protection.

2040.0 LES ÉVÉNEMENTS

A la différence des adversaires humains, ou des phénomènes naturels inéluctables, les Evénements sont des situations assez souples. Leur effet dans le jeu dépend beaucoup de la réaction des personnages.

Les Evénements sont des phénomènes sociaux. Dans certains cas, ils surviennent au sein du groupe d'un personnage, qui est alors obligé de les subir. Dans d'autres cas, il est libre d'y participer ou non. Exemple: Une bataille est en vue. Si cet Événement survient à la cour d'un Daïmyo, les personnages Samouraï n'ont pas le choix, ils doivent se tenir aux côtés de leur seigneur sur le champ de bataille. Mais un Ronin errant, confronté à une bataille résultant d'une rencontre aléatoire, peut choisir le camp pour lequel il combattra, ou simplement s'éloigner pour échapper au massacre.

Déterminez le niveau de chaque Evénement sur la table des Intensités. Le niveau donne une idée de la taille de l'Evénement. de son audience auprés du public et de ses conséquences. Les Evénements de niveau 1 sont assez mineurs, et ne valent même pas la peine d'être mentionnés. Les Evénements de niveau 6 peuvent modifier la structure de la société dans toute une région.

Les informations données dans ce chapitre présentent surtout un guide pour le Maître de Jeu. Il s'agit plutôt d'un générateur d'idées de scénario. L'intérêt et le but d'une aventure proviennent toujours de la même source, qui rend le jeu attrayant l'imagination.

2041.0 BATAILLES

Les Batailles sont des Événements où deux groupes oppcsés règlent leurs différents par un conflit armé, il n'est pas nécessaire que les participants soient des armées de nobles samouraï, rassemblés par milliers. Plusieurs douzaines de Yakuza se bagarrant avec des bâtons et des massues pour le contrôle d'un quartier peuvent aussi constituer un Événement Bataille.

Si un personnage de joueur appartient à un groupe impliqué dans une bataille, il peut influencer son chef grâce à son statut pour obtenir le commandement de troupes. Les personnages dont le rang n'est pas élevé n'ont pas intérêt à demander le commandement de troupes importantes, ce qui risquerait de les rendre ridicules.

Si le rang du personnage de joueur est assez élevé pour qu'il puisse espérer un commandement, il doit tout d'abord recevoir un accord conditionnel lors de sa tentative d'influence. Si une condition est adjointe à l'accord, le candidat au poste de général doit réussir au moins une CSB de Senjojutsu (ou de Chikujo-jutsu en cas de siège) pour recevoir la confirmation de sa nomination.

Voici les niveaux d'une Bataille:

1 : Escarmouche. 1 point de troupes = 10 hommes. 1 Tour de Bataille = 10 minutes. Forces impliquées: 2D6 points de troupes dans chaque camp.
2: Petit Raid. Comme pour le niveau 1. Forces impliquées: 3d10 points de troupes dans chaque camp.
3 : Grand Raid, 1 point de troupes = 100 hommes. 1 Tour de Bataille = 60 minutes. Forces impliquées: 2d5 points de troupes dans chaque camp.
4 : Petite Bataille. Comme pour le niveau 3. Forces impliquées: 4d5 points de troupes dans chaque camp.
5: Grande Bataille. Il s'agit d'un Combat à grande échelle, mené sur un champ de bataille.
6: Campagne militaire. Une série de batailles auront lieu, à un Intervalle de 2D6 semaines. 1D3 batailles seront disputées, Le Maître de Jeu peut ajouter de petits engagements pour permettre aux personnages de faible rang d'avoir l'occasion d'exercer un commandement, La souveraineté sur de grands territoires dépendra du résultat des batailles principales.

Modificateurs sur la détermination de l'Intensité:

De petits groupes sont concernés: + 50
La situation n'est pas très militaire: + 20
A la cour d'un Daïmyo: -10
Dans une situation militaire active: -20

Dans les batailles qui ne sont pas militaires, le Senjo-jutsu peut toujours être utilisé pour commander des troupes. Dans les affrontements entre des groupes qui comprennent la valeur de l'argent (comme par exemple les Yakuza), un résultat ENC ne signifie pas forcément la mort, le Seppuku ou l'évasion des perdants, Il est possible de demander des rançons, pour un total en pièces d'or égal au statut personnel du captif. Le paiement d'une Rançon fait perdre au prisonnier le même nombre de points de On.

2042.0 CONCOURS

Les habitants du Nippon adorent toutes les formes de compétition. Comme dans de nombreuses cultures, des courses et des jeux accompagnent les fêtes religieuses. Un concours rapide et amical peut être improvisé à n'importe quelle occasion, et les grandes compétitions prestigieuses se déroulant à la cour d'un Daïmyo ne sont pas rares.

Il existe deux sortes de concours. Ils peuvent être résolus par un seul jet de dé ou par une Tâche. Le premier type demande une CSB appropriée de la part de tous les participants. Le vainqueur est celui qui obtient le plus grand nombre d'effet. Le deuxième type est une Tâche devant être accomplie avec la Compétence associée au concours. Le vainqueur est celui qui a accumulé le plus grand nombre de points de Tâche,

Les Personnages des Joueurs peuvent participera tous les concours. Le Maître de Jeu annonce le thème du concours et lance 2d3 pour déterminer le nombre de PNJ qui y prendront part. Il lance une seule fois le dé pour les PNJ, ce qui représente le résultat du meilleur d'entre eux. La CSB de ce jet et de toutes les Compétences est égale à 2d5+ 10.

Voici les niveaux d'un Concours:

1 : Petit concours. Le vainqueur gagne 1 point de On par participant (PJ et PNJ). Ce sont des concours résolus pour le lancer d'une seule CSB, dans des domaines comme la Poésie, le Chant, les Enigmes (JdP d'Intelligence), et les Beuveries (JdP de Santé).

2: Comme pour le niveau 1, mais une petite Tâche est impliquée. 1 Tour de Tâche = 1D10 minutes. Il peut s'agir de Calligraphie, de Poésie, de Danse, etc.
3: Grand concours. Une seule CSB est lancée. Beaucoup plus de prestige est impliqué, mais les résultats sont similaires à ceux des concours précédents. Le vainqueur gagne un nombre de points de On égal à la différence entre son Nombre d'Effet et le plus mauvais Nombre d'Effet de ses adversaires. Les perdants perdent un nombre de points de On égal à la différence entre leur Nombre d'Effet et celui du gagnant.
4: Comme pour le niveau 3, mais une Tâche est impliquée. Le Tour de Tâche peut durer de 1 heure à 1 jour. Il s'agit de la création d'une Œuvre d'Art plus importante, ou prenant beaucoup plus de temps. Le vainqueur gagne un nombre de points de On égal à la différence entre ses points de Tâche et le plus petit score obtenu dans le concours. Les perdants perdent un nombre de points de On égal à la différence entre leurs points de Tâche et ceux du gagnant.
5 : Concours de grande importance sociale. Il est identique à un concours de niveau 4, mais le On gagné ou perdu est doublé. Si un PNJ perd, le nombre de points de On perdus représente la chance sur 1000 qu'il conçoive une haine féroce envers le Personnage de Joueur vainqueur. Considérez qu'il s'agit d'une Haine Héréditaire.
6: Comme pour le niveau 4, mais les personnes les plus importantes de la région participent au concours. Dans un clan de Samouraï, la compétition aura lieu devant le Daïmyo en personne. Triplez le On perdu et gagné. Le On perdu représente la chance Sur 100 qu'un PNJ perdant engage une Haine Héréditaire contre un Personnage de Joueur vainqueur.

2043.0 COURRIERSIESCORTES

Cet Événement concerne le transport d'un point A à un point B d'un message, d'une personne ou d'une cargaison. Il est assigné àun personnage par son groupe, mais peut représenter un travail offert à un personnage errant. Ne pas réussir à accomplir la mission peut avoir des résultats différents, depuis un Simple inconvénient jusqu'à une catastrophe, selon l'importance de la chose àtransporter.

Voici les niveaux d'un Courrier ou d'une Escorte
1: Message, personne ou cargaison mineurs. La distance à parcourir est de 2d3 hexagones (6 à 10 Ri).
2: Message, personne ou cargaison mineurs, mais cette fois la distance est de 1d10x6 hexagones, de 20 à 200 Ri.
3: Le message, la personne ou la cargaison sont assez importants. La destination se trouve à 2d3 hexagones. Si une opposition est rencontrée en cours de route, surtout avec des voleurs (humains ou non), les adversaires seront particulièrement motivés pour s'approprier les marchandises ou kidnapper des victimes.
4 : Comme pour le niveau 3, mais la tlistance parcourue est de 1d10x6 hexagones.
5: La chose à escorter est d'une Importance vitale: renseignements militaires cruciaux, un otage ou un membre du groupe important, une Œuvre d'art de grande valeur. La distance à parcourir est de 1d10x6 hexagones.
6 : Comme pour le niveau 5, mais un groupe organisé s'oppose àla mission, pour stopper le messager ou s'approprier l'objet ou la personne gardés. En plus des rencontres normales, il existe une probabilité de b chance sur 20 par jour que le groupe adverse se manifeste et contrarie la mission. Considérez cet événement comme un emploi de Yojimbo, en déterminant une fois par semaine les événements aléatoires, avec un Facteur de Danger assigné au hasard. Considérez que le salaire gagné est cette fois un gain de On.

Les missions de courrier ou d'escorte doivent quelquefois être accomplies dans une limite de temps. Si cette limite est dépassée, le. personnage perd un nombre de points de On égal au niveau de L'Evénement, pour chaque jour supplémentaire. La limite de temps est égale à la distance en hexagones divisée par 3, en jours.

Si la mission est réussie, le personnage gagne un nombre de points de On égal au niveau de l'Événement, et un paiement en or de même total (en argent pour les missions de peu d'importance). Si elle lui a été confiée par son groupe, le personnage gagne aussi un nombre de points de Statut de Groupe égal au niveau de l'Evénement.

Le Maître de Jeu peut assigner à ce type d'Événement une petite escorte armée de PNJ, placée sous le commandement d'un personnage. Dans ce cas, une opposition organisée sera constituée de forces armées. 1 point de troupe de l'escorte est égal à 10 hommes. Une escorte typique est constituée de 2d10 personnages, membres moyens classiques de la profession Correspondant au groupe concerné par l'Événement.

2044.0 DUELS

Le personnage se retrouve dans une situation où il est défié en duel. Le Maître de Jeu devra jour le rôle de l'adversaire, pour trouver une raison logique au défi.

Voici les niveaux des Duels:
1-2 : Duel d'Entraînement Il s'agit plutôt d'une offre amicale d'un test d'habileté.
3-4: Le défi est un peu moins amical, et le Duel est disputé avec des armes en bois, infligeant des dommages subjugaux. L'adversaire doit être assommé.
5: Des armes réelles sont utilisées, mais le provocateur ne désire pas nécessairement tuer le personnage Le combat continue jusqu'à ce que le vainqueur apparaisse clairement, et peut devenir fatal.
6: Le Duel est disputé jusqu'à la mort.
Les Shugenja dans cette situation disputent un Duel Occulte. Les Gakusho s'engagent dans un Duel Occulte ou un débat religieux. Utilisez les règles de l'Art de la Rhétorique, avec les Compétences associées (la Théologie de la religion du prêtre, les Classiques Chinois pour les bouddhistes, les Classiques japonais pour les Shinto). Les débats religieux ne sont engagés qu'entre des Gakusho de même religion. Les duels à mort dans ces conflits se terminent plutôt par l'obligation pour le perdant d'exécuter les ordres du vainqueur, et d'accomplir une tâche préétablie. Le On est perdu ou gagné normalement.
Le Maître de Jeu peut choisir de provoquer le Personnage de Joueur, ou de le placer dans une situation où il pourra lui-même demander le duel en observant les coutumes.

2045.0 DEVOIRS

Cet Événement ne peut s'appliquer qu'aux membres d'un groupe. Ils doivent passer un nombre de semaines égal au niveau de 1' Evénement au service de leur groupe, de leur Chef ou remplissant les devoirs de leur charge. Pendant de telles périodes, aucune Tâche ne peut être accomplie.

Les Samouraï sont de service à la cour de leur Dalmyo ou en gar. nlson. Les Ninja doivent participer à l'entraînement des jeunes de leur Clan ou fabriquer des objets spéciaux pour le fond commun. Les Yakuza jouent pour la maison de jeu ou surveillent une activité de leur Gang. Les Prêtres passent leur temps en méditation, prières et devoirs religieux. Les élèves d'un Ryu participent à l'entraînement des débutants ou accomplissent des tâches ménagères dans l'École.

2046.0 CHASSES

Cet Événement ne concerne que les personnages qui appartiennent à la cour d'un Daïmyo. Le Daïmyo et ses fidèles partent à cheval en pleine nature, légèrement armés, pour chasser un gibier dangereux. Les Chasses durent 2d5 jours.

Le Niveau de l'Événement représente le Facteur de Danger. Lancez 1d20 pour chaque Personnage de Joueur Impliqué. Un résultat Inférieur ou égal au Facteur de Danger signifie que le chasseur a rencontré un Animal. Il portera des vêtements de samouraï de bonne qualité (Classe d'Armure 2) et sera armé dun Han-kyu, de quelques flèches Feuilles de Saule, de plusieurs javelots légers, et d'un Yari s'il est à pied. Il n'aura un faucon que s'il en possède un. Le personnage gagne un nombre de points de On égal au Budo acquis pendant la Rencontre.

Cet Evénement est considéré comme un Concours de niveau 5. Le Tour de Tâche est dol jour, en utilisant la Compétence Fauconnerie. Cela concerne tous les Personnages des Joueurs, même ceux qui ont déjà effectué une Rencontre. Ajoutez le Budo que ces derniers ont gagné à leur points de Tache.

Si le Maître de Jeu le désire, un personnage peut avoir à sauver la vie d'un membre de la famille du Oaimyo, ou son seigneur lui-même, au cours d'une Rencontre avec un Animal. Le On gagné est donné dans le paragraphe « devoir Héroïque » du livret 1. Cette situation survient dans 5% des cas, et si le résultat des dés est 01, alors la victime est le Daïmyo lui-même. Le Statut de Groupe du sauveur (S'il réussit) sera lui aussi fortement augmenté. La victime sera Incapable de se défendre, assommée par une chute de cheval, clouée au sol par un arbre tombé sur ses jambes, etc.

2047.0 MISSIONS

Ce type d'Événement utilise les statistiques des Emplois Dangereux (chapitre 2071.3, p.44). Il est souvent assigné à un personnage par son groupe, mais Il peut s'agir d'une offre d'emploi inattendue pour un personnage errant.

Le Niveau de l'Événement représente le Facteur de Danger de l'EmploI. Une Mission dure 1d3 semaines. Chaque semaine compte pour un mois pour les règles sur les Emplois. Une conduite courageuse est espérée de la part du personnage, ou le groupe prendra des mesures de représailles.

Les Bushi occuperont un emploi de Yojimbo. Les Samouraï envoyés en mission seront payés en pièces d'or, et doubleront tous les points de On gagnés.

Les Budoka, les Ronin, et les Ashigari auront un emploi de Yojimbo

ou de Voleur. La paye de et le On reçus seront normaux.

Les Ninja partent en mission d'Espionnage ou d'Assassinat pour leur Clan. Les Shugenja et les Gakusho sont envoyés en mission comme exorcistes.

Les Yakuza sont employés par leur Gang comme Yojimbo, Voleurs ou Joueurs professionnels.

Les Missions peuvent être Dangereuses ou Très Dangereuses. Le Maître de Jeu ne doit pas Indiquer aux joueurs cette classification. Les missions Dangereuses ajoutent + 2 au Facteur de Danger. Les missions Très Dangereuses le doublent

2048.0 RÉVOLTES

Les personnages se retrouvent Impliqués dans des troubles civils. Leur façon de réagir peut différer selon leur position sociale et leur éthique personnelle.

Les révoltes paysannes étalent courantes au Nippon. Dans I histoire Japonaise, Il y en avait en moyenne quatre par an, de 1650 à*1870 I Les citoyens* manifestaient *et* protestaient contre des injustices précises : taxes abusives, crimes perpétrés par des Samouraï, corvées trop Importantes, etc. Toutes ces révoltes étalent illégales. Le soulèvement commençait par une agitation locale, suivie de l'envol d'une députation de Doyens Heimin au Daïmyo ou à ses représentants. Si la délégation était rejetée, la révolte devenait une rebellion armée. Quelquefois, un compromis était trouvé entre les deux camps. Les chefs Heimïn servaient de boucs émissaires et étalent exécutés pour sauver la fierté des samouraï, mais le Daïmyo accédait à la requête des paysans.

Voici les Niveaux des Révoltes:

1 : Désobéissance locale aux autorités ou à des lois Impopulaires. Il s'agit généralement de petit vandalisme, ou de contrebande de marchandises taxées. Il est dangereux de découvrir des paysans en pleine action, car ils peuvent devenir des meurtriers pour cacher leurs activités criminelles.

2: Protestations locales. Les Doyens de la faction rebelle tiennent des réunions pour exprimer leurs griefs, et établissent des ptans d'action. Des plaintes officielles sont adressées aux autorités, en utilisant le Statut Social du plus puissant Doyen. Si la tentative d'influence réussit, la situation revient à la normale. Si cela tourne mal, le Doyen sera sûrement exécuté.

3: Manifestations publiques. Le peuple se rassemble pour protester contre une Injustice des autorités locales. Si de tels regroupements sont dispersés par la force, des émeutes se déclenchent, De tels affrontements sont considérés comme des escarmouches dans la description des Batailles (chapitre 2041.0, p.32).

4: L'opposition aux autorités devient ouverte et violente. Les rebelles commence à s'armer. Les affrontements sont cette fois de Petits Raids.

5: Des combats sporadiques éclatent entre les rebelles et les Samouraï. Les actions militaires sont considérées comme de Grands Raids.

6: Un soulèvement général, avec quelques batailles rangées. Une Campagne Militaire peut être nécessaire pour écraser la rebellion, si la première bataille ne permet pas de trouver un compromis entre les rebelles et les autorités.

Les Personnages de Joueurs peuvent fomenter une révolte, ou au g mentor le niveau d'une rebellion préexistante. Il s'agit d'une Tâche, utilisant la Compétence Rhétorique. Le Tour de Tâche est d'l semaine. Notez le résultat des dés lors de la détermination Initiale de l'intensité de l'Événement, au début de la Rencontre. Réduisez-le du Nombre d'Effet des jets de Rhétorique. Quand les points de Tâche sont suffisants pour déterminer une nouvelle Intensité grâce à la réduction du score des dés, la Situation a évolué jusqu'à ce nouveau niveau. Les personnages qui atteignent un niveau où un conflit armé se déclenche auront de bonnes chances de commander les forces rebelles. Ils seront considérés comme les chefs de la rebellion, et risquent d'être exécutés à la f in de la Révolte, Utilisez alors la colonne « Vaincu » de ta Table des Batailles. Continuez à lancer les dés jusqu'à ce que vous obteniez un résultat FUI, Indiquant que les personnages ont réussi à s'enfuir dans une autre région, ou un résultat ENC, signifiant qu'ils ont été capturés et crucifiés pour trahison. REN et GREN Indiquent un combat contre des Samouraï et des BuShi complètement armés, décrits dans le chapitre 2013.0, p.6 dans le paragraphe « Patrouille » Le Maître de Jeu peut aussi utiliser des policiers dans ce genre de combat.

2050.0 HAUT.LIEUX DU NIPPON

Certains Lieux très importants apparaissent sur la carte du Nippon donnée dans BUSHIDO. Ce sont les grandes cités et les villes principales, de classe A à D. Le Maître de Jeu peut localiser d'autres endroits sur la carte selon sa Campagne. Les agglomérations importantes ne seront pas localisées au hasard, et leur emplacement devra avoir une raison logique.

Le Maître de Jeu peut utiliser des « Rencontres » aléatoires avec des Lieux. S'il n'y a ou aucune rencontre pendant un jour de mouvement stratégique, il existe une probabilité de 5% qu'un Lieu soit trouvé. Le Maître de jeu peut limiter cette possibilité aux régions qu'il n'a pas déjà peuplées en détails. Il peut aussi réduire le « niveau » d'un lieu, s'il pense qu'un établissement important n'est pas compatible avec la localisation actuelle des personnages.

Quand un Lieu est « rencontré », il restera à cet emplacement jusqu'à ce qu'il soit détruit. Sa présence devra être notée sur la carte de la Campagne.

2050.1 TABLE DU NIVEAU D'UN LIEU

Cette table permet de déterminer le « niveau « d'un lieu rencontré, Il s'agit des mêmes probabilités que pour la colonne *d'intensité* de la Table de Valeur des Trésors. Cette table donne un niveau numérique ou un code de lettre. Tous deux peuvent être utilisés.

Table du Niveau d'un Lieu

Résultat du dé	**Niveau du Lieu (Intensité)**	
01-05	A	(6)
06-15	B	(5)
16-30	C	(4)
31-50	D	(3)
51-75	E	(2)
76-00	F	(1)

2050.2 TABLE DE RENCONTRE D'UN LIEU

Cette table de Rencontre d'un Lieu permet de déterminer aléatoirement son type général. Elle peut être utilisée pour créer des cités, des provinces, des fiefs, etc.Les Lieux éloignés de la civilisation, surtout en haute montagne, peuvent être habités ou contrôlés par des Êtres Légendaires ou Surnaturels (dans 10% des cas).

Table de Rencontre d'un Lieu

Type de Lieu	**Plaines**	**Terrains accidentés**	**Montagnes**
Château	01-10	01-10	01-10
Temple	11-15	11-15	11-15
Sanctuaire	16-20	16-20	16-20
Ermitage	21-30	21-50	21-70
Ecole	31-40	51-70	71-90
Auberge	41-60	71-80	-
Village (Classe E)	61.85	81-90	91-92
Village (Classe F)	86-00	91-00	93-00

2051.0 LES CITÉS

Les Cités senties plus grandes agglomérations du Nippon. Leur population est nombreuse et variée. Elles sont divisées en «quartiers» administratifs, qui représentent les bases du pouvoir à l'intérieur de la Cité. Un quartier regroupe 50 habitants, et ne suffit généralement à lui-même, Il peut être considéré comme un village àl'intérieur de ta Cité, Le générateur d'idées de scenarii du chapitre 2059.0, p.38 peut s'appliquer à un quartier isolé (avec une pénalité de -5 sur le résultat des dés) si le Maître de Jeu souhaite agrémenter les déplacements des Personnages des Joueurs à travers la Cité, Nous vous conseillons de modérer l'application de certaines idées et les nombres donnés.

La disponibilité des marchandises dans une Cité est donnée dans le livret 1, Toutes les autres statistiques sur les Cités figurent dans ce paragraphe. Pour la recherche d'un Professeur dans une Cité, utilisez le Niveau de Lieu de l'institution plutôt que celui de la Cité pour connaître Sa disponibilité. Cependant, quand vous déterminez le niveau de Lieu d'une institution dans une Cité, vous pouvez soustraire le niveau de la ville au résultat des dés.

Cité de Classe A

Population: 2D2x 100000
Citadelle (château): Kyoto, aucune, osaka, niveau 10
Yedo niveau 8
Temples: 2D6 + 6
Sanctuaires : 2D6+6
Ecoles: 2d10+5
Maisons de jeu : 2d10 (Kyoto, uniquement 1D10)
Revenus des Taxes: +10D10x100 Koku

Cité de classe B

Population: 2d3 x 50000
Citadelle: Niveau 1 + 2d3
Temples: 2D6
Sanctuaires: 2D6
Ecoles: 2d10
Maisons de Jeu : 3d6
Revenus des Taxes: +6D10 x 100 Koku
généralement plus éloignées enceinte.

Cité de Classe C

Population: 2D6 x 5000

Cité de classe D

Population: 2D6x1 000

Citadelle: Niveau 2d3
Temples: 2d3
Sanctuaires: 2d3
Ecoles: 2D6
Maisons de jeu: 2D6
Revenus des Taxes: +6Dl0x50 Koku

Citadelle: Niveau 1d3+1
Temples: 1d3+1
Sanctuaires:1d3 + 1
Ecoles: 1d6+1
Maisons de jeu:1d6
Revenus des Taxes: +6D10x10 Koku

2051.1 LES VILLAGES

Les villages sont les centres d'habitation les plus petits du Nippon. Les constructions sont généralement les demeures des habitants, et très peu servent d'entrepôts. Les maisons sont très rapprochés les unes des autres pour économiser la surface de terre arable.

La plupart des villages sont construits autour d'une route principale. Les demeures des gens les plus riches ou des Samouraï sont généralement plus éloignées de la route, ou encloses dans une enceinte.

Village de classe E

Population: 2d3x75
Citadelle: 10% de chances pour une
citadelle de niveau 1, sans points de troupes
Temples: 20% de chances
Sanctuaires:1, 20% de chances
Ecoles: 1, 5% de chances
Maisons de jeu : 60% de chances que les Yakuza organisent des jeux dans l'auberge. Utilisez la Table du Niveau des Lieux pour déterminer son niveau.
Maisons de thé: 1, 20% de chances.

Village de classe F

Population: 1D6x30
Citadelle: aucune
Temples:1,10% de chances
Sanctuaires:1, 10% de chances
Ecoles: aucune Maisons de jeu: S'il y a une auberge, comme pour un village de classe E
Maisons de Thé: aucune

2052.0 LES CHÂTEAUX

Les châteaux du Nippon sont différents des châteaux européens. Ils ressemblent à un ensemble de constructions fortifiées ou non, reliées par des remparts et des défenses naturelles, Ils sont donc beaucoup plus décentralisés. Leur défense est surtout assurée par les troupes qui les occupent plutôt que par la force des défenses physiques. Au Japon, cela a été modifié par l'introduction de la poudre à canon dans les techniques de guerre.

Les murs inférieurs de la forteresse et les remparts extérieurs de l'enceinte, pouvant atteindre une épaisseur de 10 mêtres, étaient souvent creusés d'étroits corridors. Ceux-cl conduisaient à des meurtrières, des parapets, des casernes, des entrepôts et des points de ralliement, La nature de ces tunnels retardaient l'envahisseur, même après qu'il soit entré dans les murs. De plus, les défenseurs ajoutaient Souvent des pièges, activés pendant leur retraite,

La plupart des bâtiments présents dans l'enceinte d'un château sont eux-mêmes de petites forteresses, Ils Contiennent souvent des tours, des barbacanes, des postes de guet construits directement dans les murs selon un modèle aléatoire mais astucieux, pour semer la confusion et retarder l'envahisseur.

Le Donjon lui-même n'était que légèrement fortifié. Dans les plus grands châteaux, il était hors de portée de tir des assaillants. Les parties inférieures en pierre ressemblaient beaucoup aux murs extérieurs, mals les étages Supérieurs abritaient souvent les luxueux quartiers du propriétaire du château, dosa famille, de ses fidèles et des ses Invités.

Dans 15% des cas, un village de classe E est construit à proximité du château, et fournit des Serviteurs et de la nourriture pour la garnison.

2052.1 LE POSSESSEUR DU CHATEAU

Dans 40% des cas, le possesseur du château est présent. Il est le plus souvent du 6 niveau. S'il n'est pas là, le Commandant des Troupes (voir Ci-dessous) détient l'autorité. Dans les deux cas, il y a 60% de chances que 2d3 membres de la famille du possesseur soient présents.

Quand un château est rencontré, déterminez tout d'abord qui le possède, car cela peut affecter son niveau,

Table de détermination du possesseur d'un Château

	Type de terrain			
Possesseur	***Plaine***	***Terrain accidenté***	***Montagne***	***Mod.***
Daïmyo d'une province	01-40	01-30	01-10	+0
Samouraï au service D'un Daïmyo	41-75	31-60	11-30	+2
Samouraï indépendant	76-85	61-70	31-45	+5
Autre seigneur	86-90	71-80	46-60	+10
Shugenja	91-95	81-85	61-70	+50
Ninja	-	86-90	71-80	+50
Aucun	96-00	91-00	81-00	+0

Les autres seigneurs peuvent être des « Prétendants « (personnes recherchant le pouvoir temporel), des gangs de bandits, des Oyabun Yakuza, et d'autres gens qui apprécient une solide forteresse, Les châteaux montagnards ont 10% de chances d'appartenir à un Être Légendaire.

Les châteaux Ninja sont surtout des bases fortifiées. Le Maître de Jeu peut décider que le château semble normal mais sert en réalité de couverture pour une base Ninja.

Un château sans possesseur sera en ruines. Il peut être très légèrement endommagé ou complètement détruit. S'il n'a subi que des dommages mineurs, quelques pièges défensifs peuvent encore fonctionner. Certains défenseurs restent quelquefois dans les environs et peuvent se lier d'amitié avec les Personnages des Joueurs ou les attaquer, pensant qu'il s'agit de pillards ou d'ennemis. Un château en ruines sert de temps en temps de repaire aux bandits, aux bêtes sauvages ou à des Etres Légendaires. Il peut même être hanté.

2062.2 GARNISON D'UN CHATEAU

Le Niveau d'un Château indique la force relative de Sa garnison. Un château contient autant de points de troupes que son niveau, plus 1d6 points par niveau. Ainsi, un château du 4 niveau contiendra 4 + 406 POT. En temps de paix, 10 à 50% des troupes seront présentes. Le reste pourra être mobilisé en une semaine. Souvenez-vous qu'au Nippon, l'appréciation du « temps de paix » est une chose toute relative.

Les troupes sont composées de Bushi du 1er niveau. Pour les châteaux Ninja, ce sera bien évidemment des Ninja; leur création est laissée à l'appréciation du Maître de Jeu. Un château normal appartenant à un Samouraï contient des Samouraï avec une Classe d'Armure de 5. 60% sont des fantassins (une moitié est armée de katana, l'autre d'un katana et d'un Yari), et le reste est composé de cavaliers armés d'un katana et d'un arc. Pour chaque point de troupe, il y aura cinq officiers du 2 niveau possédant une Classe d'Armure 6, et un aide de camp du 3 niveau avec une Classe d'Armure 7.

Le Commandant de la garnison aura une Classe d'Armure 8. Son niveau sera égal à 1d3+3. Lui et ses officiers Seront à cheval. Il possède une CSB de Senjo-jutsu et de Chikujo-jutsu de 2d5 + 10.

2062.3 OCCASIONS DANS UN CHATEAU

Un château peut permettre à des personnages alliés de s'instruire dans les Compétences utilisées par les troupes. Il s'agit généralement du Kenjutsu, de Sojutsu, du Kyujutsu et du Bajutsu. Utilisez la table du livret 1 pour déterminer la qualité des professeurs.

Il se peut que d'autres Bugeï soient enseignés dans le château. Cette possibilité doit être vérifiée pour chaque Bugeï, et sa probabilité est égaie au Niveau du Château multiplié par 10% **.** Pour la détermination de la qualité du professeur, ajoutez 10 au résultat des dés.

Bien sûr, si des personnages connaissant d'autres Compétences sont présents, ils pourront être influencés par les Personnages des Joueurs pour accepter de devenir leur Professeur. Leur qualité dépendra plus de leur nature que d'une détemination aléatoire, comme ci-dessus.

Les châteaux disposent généralement d'armuriers, de fabricants d'arcs et des artisans nécessaires à son bon fonctionnement. Leur CSB dans leur profession est égale au niveau du château multiplié par 1d3.

L'hospitalité du château dépend le plus souvent de la position sociale de l'invité, et de la valeur des présents qu'il offre à son hôte, Elle dépend surtout de l'état général des relations entre le possesseur du château et les personnages. Des relations inamicales peuvent réduire l'hospitalité à une simple invitation pour visiter les ateliers de fabrication des armes de la garnison.

2053.0 LES LIEUX SAINTS

2053.1 LES TEMPLES

Les Temples sont les lieux saints de la religion bouddhiste. Leur taille et le nombre de moines ou de prêtres présents varient. Tous les Temples enseignent le Butsudo, la théologie bouddhiste. La plupart enseignent aussi la Réthorique, la Méditation, le Kanji et les Yoga.

Les Temples ont une orientation qui affecte l'enseignement des autres Compétences. Cette orientation dépend du type de terrain où le temple est construit.

Table de l'Orientation d'un Temple

Orientation	***Type de Terrain Plaine***	***accid:nté***	***Montagne***
Contemplatif	01-10	01-20	01-30
Normal	11-85	21-75	31-40
Sohei	86-00	76-90	41-75
Yamabushi	91-00	76-00	-

Les Temples Contemplatifs ne se préoccupent plus des problèmes matériels. Ils enseignent les Classiques Chinois et la Méditation avec un

bonus de + 2 sur la Vitesse d'Apprentissage. Il y a 10% de chances par niveau du Lieu que les prêtres du Temple se soient consacrés à l'étude particulière d'un art. L'étude de cet art recevra aussi un bonus de + 2. Il peut s'agir des arts suivants: Divination, Médecine, Herborïsme, Peinture, Poésie et d'autres compétences purement culturelles.

Les Temples normaux acceptent les préoccupations quotidiennes du monde, et forment un pont entre les temples matérialistes et les temples contemplatifs. Ils enseignent aussi les Classiques Chinois. Il y a 10% de chances par niveau du Lieu que chacune des compétences suivantes soit enseignée: Médec(ne, Herberisme, Jujutsu, Bojutsu, Calligraphie, Danse sacrée et toutes les Compétences d'Ecriture,

Les Temples Sohei ont une Orientation militaire certaine, Ils enseignent la plupart des Compétences disponibles dans un temple normal, et toujours le Jujutsu, le Bojutsu et le Sojutsu. Les temples Sohei ont aussi 5% de chances par niveau de Lieu d'offrir les Compétences suivantes: Kenjutsu, Naginatajutsu, Kyujutsu et Senso-jutsu.

Les Temples Yamabushi sont les plus militarisés. Ils enseignent toutes les Compétences que l'on peut trouver dans un temple Sohei, et toujours le Kenjutsu, le Naginataïutsu, le Kyujutsu et le Senjo-jutsu. Il y a 10% de chances par niveau du Lieu qu'un Professeur de n'importe quel Buçei Soit présent. Les Temples Yamabushi abritent presque toujours des guerriers.

Dans certains cas, la disponibilité des professeurs sera modifiée par le nombre réel de prêtres présents. Cela est particulièrement vrai pour tes plus petits temples, et seulUe prêtre dirigeant le temple est un professeur. Bien qu'aucun argent ne soit demandé pour l'entraînement, une donation de valeur appropriée est espérée.

Les temples sont généralement composés de petits bâtiments construits de façon asymétrique autour d'une pagode centrale contenant une immense statue de Bouddha. Les prêtres et la population annexe habitent généralement un village situé à proximité du temple lui-même.

Temple de Classe A
Abbé: Gakusho du 6 niveau.
Prêtres principaux : 2D6 prêtres de niveau 2d3.
Village associé: Village de classe E, de niveau aléatoire.
Temple Sohei: 2d5 x 0,1 points de troupes (gardes).
Temple Yamabushi: Le temple est associé à un château de niveau 1, dont les troupes sont des moines-guerriers.

Temple de Classe B
Abbé: Gakusho du 6 niveau.
Prêtres principaux: 2d5 prêtres de niveau 2d3.
Village associé: Village de classe E. Ajoutez + 10 au résultat des dés pour la détermination du Niveau du Lieu.
Temple Sohel : 2d3 x 0,1 points de troupes (gardes).
Temple Yamabushi : 2d5 x 0,5 points de troupes (moines-guerriers).

Temple de Classe C
Abbé: Gakusho de niveau 4+ 102.
Prêtres principaux: 2d3 prêtres de niveau 1 + 2d2.
Village associé: Classe F, de niveau aléatoire.
Temple Sohei : 2D6 x 20 gardes.
Temple Yamabushi : 2d10 x 50 moines-guerriers.

Temple de Classe D
Abbé: Gakusho de niveau 2d2.
Prêtres principaux: 2d3 prêtres de niveau 1d3
Village associé: Classe F. Ajoutez + 10 au résultat des dés pour la détermination du Niveau du Lieu,
Temple Sohei : 2d10 gardes.
Temple Yamabushi : 2d10 x 10 moines-guerriers.

Temple de Classe E
Chef des Prêtres: Gakusho de niveau 1d3.
Prêtres:1d3-1,
Village associé: aucun.
Temple Sohei : 30% de chances de posséder 2d3 gardes.
Temple Yamabushi : 50% de chances de posséder 2d10 moines-guerriers.
Il s'agit d'un petit Temple avec une seule Pagode. Aucune Enceinte n'est Construite.

Temple de Classe F
Chef des Prêtres: Oakusho de niveau 1d3.
Prêtres: aucun.
Village associé: aucun.
Temple Sohei:10% de chances de posséder 2d3 gardes.
Temple Yamabushi : 30% de chances de posséder 2D6 gardes.
Ici aussi, il s'agit d'une simple pagode sans enceinte.

20531a Troupes des Temples

Les guerriers sont tous des Bushi du 1er niveau. Ils sont armés d'un Yari et d'un Katana. Ils possèdent une Classe d'Armure 5, qui, car ils ont une haute opinion d'eux-mêmes, est de style samouraï. Les moines-guerriers sont armés d'un Katana, et soit d'un Naginata (65%) soit d'un Yari (35%). Ils portent les mêmes armures que leurs frères d'armes, les guerriers Sohei. Chaque groupe de 20 soldats (Ou une fraction de ce nombre) est commandé par un moine-guerrier du 2 niveau, armé comme ses hommes.

Le Commandant d'une Troupe d'un Temple sera un Moineguerrierde niveau 2d3. Il connaît le Senjo-jutsu comme une Compétence de classe 1. Bien qu'il soit armé comme ses hommes, il porte généralement une Classe d'Armure 6.

2053.2 LES SANCTUAIRES

Les Sanctuaires senties Lieux saints de la religion Shinto. Ils ne sont pas aussi stratifiés ou organisés que les temples bouddhistes. Tous les sanctuaires sont construits autour de la demeure du Kami vénéré. Si Cet endroit est trop petit, il sera contenu dans un bâtiment. Dans les plus grands sanctuaires, une construction spéciale attirera l'attention des fidèles sur le Kami pour qu'il soit vénéré. Les Sanctuaires de classe D et plus permettront aux adorateurs de se purifier avant d'accomplir leurs devoirs religieux (maisons de bains). Ils sont reconnus grâce au grand porche de bois, ou Ton, qui marque l'entrée dans l'enceinte sacrée. Les plus grands sanctuaires possèdent plusieurs Ton.

Il y a 5% de chances par niveau du Lieu que le sanctuaire contienne un endroit particulièrement adapté à la méditation, Celui-ci donnera un bonus de + 2 sur la Vitesse d'Apprentissage de cette Compétence, et un bonus de + 1 sur la CSB lors de son utilisation dans le sanctuaire. Les Shinto pieux peuvent doubler ces bonus S'ils ne sont pas en état de souillure.

Les Compétences enseignées dépendent des connaissances des prêtres du sanctuaire. A la différence des bouddhistes, un prêtre Shinto accepte d'être payé s'il enseigne une Compétence autre que le Shinten (Théologie Shinto). Dans ce dernier cas, il acceptera des donations au sanctuaire sous la forme de marchandises, de services ou d'argent.

Un prêtre vivant dans un Sanctuaire connaîtra le Shinten, la Méditation et le nombre habituel de Yoga, comme Compétences de classe 1. Une des Compétences secondaires sera considérée comme une compétence primaire. Utilisez 1D10 pour la déterminer. Voici les compétences secondaires possibles : Calligraphie, Divination, Herborisme, Un Yoga, Classiques Japonais, Jujutsu, un style d'Ecriture, Poésie, Rhétorique, Danse sacrée.

Sanctuaire de Classe A
Kami vénéré:1D3 Kami majeurs et 1d6-1 Kami mineurs.
Prieur: Gakusho du 6ème niveau.
Prêtres: 2D6 prêtres de niveau 2d3.
Village associé: Village de classe E, de niveau aléatoire.

Sanctuaire de Classe B
Kami vénéré: Un Kami majeur et 1d3-1 Kami mineurs.
Pr eur: Gal<usho de niveau 4 + 102.
Prêtres: 2d5 prêtres de niveau 1 + 2d2.
Village associé: Village de classe E. Ajoutez + 10 au résultat des dés pour la détermination du Niveau du Lieu.

Sanctuaire de Classe C
Kami vénéré: Un Kami majeur.
Prieur: Gakusho de niveau 2d3.
Prêtres: 2d3 prêtres de niveau 2d2.
Village associé: Classe F. Ajoutez + 10 au résultat des dés pour la détermination du Niveau du Lieu.

Sanctuaire de Classe D
Kami vénéré: Un Kami mineur.
Prieur: Le prêtre de plus haut niveau du sanctuaire.
Prêtres: 2d2 prêtres de niveau 2d2-1.
Village associé: Classe F. Ajoutez + 25 au résultat des dés pour la détermination du Niveau du Lieu.

Sanctuaire de Classe E
Kami vénéré: Un Kami mineur.
Prieur: aucun.
Prêtre: Un Gakusho de niveau 2d2-1.
Village associé: aucun.

Sanctuaire de Classe F
Kami vénéré: un Kami mineur.
Prieur: aucun.
Prêtres: aucun.
Village associé: aucun.

Il s'agit simplement de la demeure d'un Kami. Aucun centre religion organisé ne s'est construit autour, mais les habitants de la région et les passants peuvent lui rendre hommage.

2054.0 LES ERMITAGES

Un Ermitage est la demeure d'une personne qui a choisi de se retirer du monde pour chercher à atteindre la perfection dans sa profession. Le Niveau du Lieu indique le niveau de l'ermite. Le Maître de Jeu doit soustraire -25 au résultat des dés quand il détermine ce chiffre. La plupart des ermites maîtrisent de nombreuses Compétences. Pour en Connaître le nombre, lancez une nouvelle fois les dés sur la même table, et ajoutez la valeur numérique au Niveau de l'Ermite, Elles devront être choisies

aléatoirement parmi les Compétences à bonus de sa profession.

Un ermite peut accepter un Personnage de Joueur comme élève si celui-ci l'impressionne par sa détermination (jet de protection de Volonté).

Table de détermination de la profession d'un ermite

Résultat du dé	***Profession***
01-40	Shugenja
41-80	Gakusho
81-89	Bushi
90-98	Budoka
99	Ninja
00	L'ermite est en réalité un monstre déguisé. Il acceptera un élève pour l'attaquer quand il sera seul.

2055.0 LES ÉCOLES

Les Ecoles sont des établissements où l'on enseigne les Compétences, Les Compétences disponibles varieront selon le type de l'institution et/ou des Professeurs. Selon l'orientation de l'Ecole, certaines Compétences de base seront toujours disponibles. D'autres Compétences à la portée de l'Ecole auront 10% de chances multiplié par le Niveau du Lieu d'avoir un Professeur approprié. Le Maître de Jeu utilisera la Table du Livret 1 pour déterminer la qualité du Professeur. Si elle indique qu'aucun Professeur n'est disponible, cela signifie qu'il ne peut plus accepter d'élèves supplémentaires.

Table d'Orientation des Ecoles

Résultat du dé	***Orientation***
01-15	Ecole spécialisée
16-30	Ecole Martiale
31-45	Ecole d'Arts Martiaux
46-60	Ecole d'Arts Fins
61-90	Académie de Genhilshommes
91-00	Académie Générale

Ecole de Classe A

(Ajoutez + 15 au résultat des dés pour déterminer l'Orientation)
Senseï (directeur): Professionnel du 6ème niveau.
Equipe: 2d6 Professeurs de niveau 2d2 + 2.

École de Classe B

(Ajoutez + 10 au résultat des dés pour déterminer l'Orientation)
Senseï: Professionnel du 6 niveau.
Équipe: 2d6 Professeurs de niveau 2d3.

École de Classe C

Senseï: Professionnel du 6 niveau.
Équipe: 2d6 Professeurs de niveau 1d5+ 1.

École de Classe D

(Soustrayez -15 au résultat des dés pour déterminer l'Orientation)
Senseï: Professionnel de niveau 4 + 1d2.
Équipe: 1d6 Professeurs de niveau 2d2+ 1.

École de Classe E

(Soustrayez -25 du résultat des dés pour déterminer l'Orientation)
Senseï: Professionnel de niveau 2d3, maître de 1d6+ 1 Compétences.
Équipe: 1d3-1 Professeurs de niveau 2d2

École de Classe F

(Soustrayez -40 au résultat des dés pour déterminer l'Orientation)
Senseï: Professionnel de niveau 2d3, maître de 1 Compétence.
Équipe: aucune.

2055.1 ORIENTATION D'UNE ÉCOLE

L'Orientation affecte le programme d'études d'une École, Les Okuden sont toujours enseignés par le Senseï.

Les Écoles Spécialisées n'enseignent qu'une seule Compétence, mais le Professeur est toujours un maître. Si la Compétence possède des Okuden associés, il y a 20% de chances par niveau du Professeur que celui-ci les enseigne également. La Qualité du Professeur doit être déterminée séparément. La Profession du Senseï doit recevoir un bonus pour la Compétence. Si la Compétence n'a aucun bonus professionnel, le Senseï sera un Bushi s'il s'agit d'un Bugeï, un Érudit dans le cas contraire.
Voici les autres Orientations des Écoles:

École Martiale

Profession du Senseï : Bushi.
Compétences de base: Toutes les Compétences à bonus des Bushi.
Autres compétences*:* Tous les Bugeï.
Okuden:10% de chances par niveau du Senseï, pour les Compétences de base.

École d'Arts Martiaux

Profession du Senseï: Budoka.
Compétences de base: Toutes les Compétences à bonus des Budoka.
Autres compétences*:* Shïnobi.jutsu, Suieijutsu, Hyagakejutsu, Massage, Pistage.
Okuden: 10% de chances par niveau du Senseï, pour les Compétences de base.

École d'Arts Fins

Profession dii Senseï: Érudit (80%) ou Shugenja (20%).
Compétences de base : Tous les Arts Fins, sauf la Théologie.
Autres compétences*:* Aucune.

Académie de gentilshommes

Profession du Senseï : Bushi.
Compétences de base: Toutes les Compétences à bonus des Bushl, Poésie, Calligraphie, Classiques Chinois et Japonais, Héra1dique.
Autres compétences*:* Tous les autres Arts Fins. Okuden: 5 **0/®** de chances par niveau du Senseï.

Académie générale

Profession du Senseï: Érudit (60%)**,** Gakusho (15%)**,** Shugenja (10%), ou Bushi (15%)
Compétences de base: Tous les Arts Fins et les Compétences à bonus de la profession du Senseï.
Autres compétences*:* Tous les autres Bugeï et tous les Arts Pratiques.
Okuden: 2% de chances par niveau du Senseï, si c'est un Bushi.

2056.0 BASES DES NINJA

Naturellement, les Ninja préfèrent rester discrets, et leurs bases ont rarement l'aspect de ce qu'elles sont réellement. Elles ressemblent le plus souvent à de simples Villages (40% de classe E, 60% de classe). Il existe d'autres possibilités, mentionnées dans ce chapitre.

La base a deux fonctions dans un Clan. Elle Sert de lieu d'habitation pour ses membres, et d'École pour les élèves. Le Maître de Jeu doit déterminer deux fois te Niveau du Lieu, d'abord pour la taille du village puis pour la classe de l'École.

Dans L'Ecole, les Compétences de base seront celles qui reçoivent un bonus pour les Ninja. Les autres Compétences comprendront les Bugeï, et toutes les autres Compétences À bonus de Ninja. Comme toujours, les Compétences disponibles seront limitées par les Professeurs présents.

Les bases Ninja comportent des ateliers pour la fabrication des équipements spéciaux, et la falsification de papiers. Elles permettent aussi de cacher les Ninja « compromis », et d'assurer la convalescence des blessés.

Une base n'aidera pas un Ninja appartenant à un clan hostile, mals ne l'attaquera pas obligatoirement. Les Clans Neutres sont bien traités, bien que les prix augmentent généralement de 150+ 2d20% .

2057.0 LES POSSESSIONS DES YAKUZA

Comme pour les bases Ninja, les possessions des Yakuza sont rarement ce qu'elles paraissent être. La « façade « peut prendre n'importe quelle forme, adaptée à la taille ou à l'étendue des opérations. Comme celles-ci peuvent varier énormément, nous laissons au Maître de Jeu le soin de décider de ce qui convient le mieux à sa Campagne. Ajoutez + 5 au résultat des dés pour la détermination du Niveau du Lieu. Multipliez la Valeur Numérique obtenue par 0,1 pour obtenir le facteur de statut du groupe. Le résultat non-modifié donnera le nombre de gangs à l'intérJeur du groupe. Chaque gang sera composé de 2d10 Yakuza du 1er niveau, et d'un chef de niveau 2d3.

Le résultat non-modifié donnera aussi le niveau de l'École clandestine des Yakuza. Il correspondra directement à la Classe de L'Ecole, mais les Orientations seront différentes, Les « Écoles Martiales » et « d'Arts Martiaux ». sont identiques. Les Écoles Spécialisées sont restreintes aux Compétences à bonus des Yakuza. Les Écoles d'Arts Fins enseignent les Arts Pratiques, avec un Senseï Yakuza. Les Académies de Gentilshommes ont comme Compétences de base toutes les Compétences à bonus des Yakuza, et comme autres Compétences tous les Arts Pratiques. Le Senseï est bien sur un Yakuza. L'Académie générale est identique à une «Académie de gentilshommes» de Yakuza, mais les « Autres Compétenceso comprennent toutes celles qui ne reçoivent pas de bonus.

2058.0 NOTES SUR LES CONSTRUCTIONS AU NIPPON

La plupart des maisons sont très simples. Les pièces remplissent leur destination principale durant le jour, et servent de chambres à coucher la nuit. Le plancher est construit en bois poli, recouvert de matelas de paille tressée (tatamï). Les Tatami mesurent toujours 1 mx 2 m, et leur nombre permet de définir la taille des pièces. Les murs sont faits de bois, d'écrans de papier (shoji), ou d'une combinaison des deux. Les plafonds comportent des rainures pour l'installation d'écrans permettant de diviser la pièce. Il existe toujours un espace entre le toit et le plafond, le moyen d'entrée favori des Ninja. Les pièces sont très peu meublées, et les objets supplémentaires sont rangés dans des cabinets, des coffres ou des entrepôts extérieurs quand ils ne'sont pas utilisés. Les fenêtres extérieures

comportent des volets de bois pour l'hiver ou les jours de tempête. La plupart des demeures sont entourées d'un jardin au moins aussi grand que la maison, et quelquefois plus coûteux que l'habitation elle-même.

Les maisons du Nippon sont remarquables par leur beauté, et la plus grande partie des richesses de leur propriétaire y sont exposées. Les pièces importantes comportent une zone surélevée placée dans un mur, appelée tokonoma, où l'on disposait une peinture ou un arrangement floral. C'est un lieu Vénéré et le point central de la pièce. Il existe un ou plusieurs « Kami-dana », les sanctuaires de la demeure, dans la plupart des maisons. Les sanctuaires extérieurs ne se rencontrent que dans les maisons les plus pieuses ou les plus riches.

Tous les bâtiments sont construits en matériaux naturels, surtout du bois et du papier, Elles sont donc extrêmement inflammables. L'incendie volontaire était un crime odieux et les coupables étaient généralement condamnés au bûcher.

2058.1 MESURE DES STRUCTURES

Au cours du jeu, il sera quelquefois utile de déterminer la résistance structurale de portes, de murs, etc. au feu, à l'explosion, ou àd'autres attaques. Ces données permettront aussi d'évaluer la quantité de matériaux nécessaires à la construction de telles strùctures.

Pour abattre un obstacle, les personnages doivent accomplir une Tâche. La Valeur de Tâche pour retirer un mêtre cube est égale aux points de structure des matériaux. Le Tour de Tâche dépend de la nature du matériau. Les outils sont optionnels ou obligatoires.

S'ils sont optionnels, ils ajoutent 1d3 à 1d6 points de Tâche par Tour. Les Points de Tâche sont obtenus avec un jet de protection de Force. Deux personnages maximums peuvent travailler ensembles sur uné même surface.

Table des Valeurs de Structure

Matériau	*Structure*	*Tour de Tâche*
Papier (ex : shoji)	1	Action Primaire, Outils optionnels
Bois fragile	5	1 Action Primaire, Outils optionnels
Bois léger	10	1 Action Primaire. Outils optionnels
Bois solide	20	1 Tour Détaillé, Outils nécessaires si le Maître de Jeu le désire.
Bois et fer	50	1 Tour Détaillé, Outils nécessaires
Pierre et fer	80	1 Minute, Outils nécessaires
Pierre	200	10 minutes, Outils nécessaires

Portes: Les barres ou les verrous ajoutent 10 points de structure, pour les défoncer. Une serrure peut, par contre, être crochetée.

Il est quelquefois nécessaire de déterminer la résistance d'une construction à un dommage massif. Pour déterminer la Valeur de Structure d'un bâtiment, calculez la valeur moyenne de tous les matériaux utilisés dans sa construction, selon leurs pourcentages respectifs. Ainsi, une petite maison Heimin, faite de 20% de bois léger, de 40% de bois fragile et de 40% de papier, aura une Structure moyenne de (0,2x 10) + (0,4x5) + (0,4x 1) = 2 + 2 + 0,4 = 4,4 arrondi à 4, Multipliez cette valeur parla surface du bâtiment en mêtres carrés, Divisez le résultat par 100. Cela vous donne la Valeur de Structure. Notre petite hutte, occupant une surface deS x 10 mêtres, soit 50 mêtres carrés, a une Valeur de Structure de 4 x 50/100 = 2. Un très léger tremblement de terre ou une tempête la réduira en miettes. Le château de Yedo, par contre, résistera aux assauts de la nature pendant des siècles (cela a été le cas).

Une équipe de cinq hommes peut construire 1d3 points de structure par semaine. Cette équipe comprendra 3 ouvriers et 2 artisans (connaissant la charpenterie, la maçonnerie, etc). Ils sont payés d'après les règles sur les Emplois Non-dangereux du chapitre 2071.4, p.43. Le Maître de Jeu peut aussi lancer 2d10, multiplier le résultat par 5, pour déterminer leurs gages pour une semaine, en pièces de cuivre. Le Tour de Tâche peut être réduit à 5 jours s'ils sont payés en pièces d'argent,

2059.0 SUGGESTIONS DE SCÉNARIO

Voici une table aléatoire de suggestions de scénario, pour les « Rencontres » de Lieux. Elles aideront les Maîtres de Jeu qui ont besoin de trouver rapidement une idée, ou qui apprennent l'art difficile de la construction des aventures, Dans certains cas, une Idée devra être adaptée à la situation. Cependant, la plupart des suggestions pourront être intégrées directement dans la trame du scénario. S'il ne s'agit pas d'un Village, soustrayez -5 au résultat des dés.

Résultat du dé	***scénario***
01-50	Le Lieu est normal. Rien d'inhabituel ne se passe. Pour chaque groupe de 50 personnes dans la population, il y a une chance de 5% cumulatifs qu'un jeune homme du 1er niveau, appartenant àune profession classique, souhaite se joindre aux aventuriers. Dans 40% des cas, il les accompagne par goût de l'aventure, mais sinon il devra être payé, comme un suivant. Ces prétendus aventuriers peuvent être de vaillants compagnons, des imbéciles maladroits, des porte-poisse, ou posséder une bizarrerie de caractère qui animera l'ambiance. Si ta probabilité de le rencontrer dépasse 100%, chaque tranche de 100% indique la présence certaine d'un PNJ, et le reste la chance qu'un autre propose ses services, Ils ne sont pas obligés d'appartenir à la même profession.
51-53	Des fractions rivales internes se disputent le pouvoir, Il est probable qu'une ou plusieurs d'entre elles considèrent les aventuriers comme une aide appréciable pour Sa cause,
54-55	Des fractions externes, rivales des habitants actuels ou non, tentent de prendre le pouvoir pour contrôler la région. Les aventuriers seront considérés comme dans le cas Ci-dessus,
56-60	Un ou plusIeurs tyrans oppriment les habitants, trop faibles pour se défendre, Ils seront au nombre de 2d2, et leur niveau sera déterminé séparément pour chacun d'entre eux sur la Table du Niveau des Lieux,
61-65	Un Raid est lancé quand les aventuriers sont présents. Il peut S'agir d'ennemis héréditaires ou de simples hors-la-loi. Alternativement, les habitants peuvent être avertis du danger d'un Raid, et demander aux aventuriers de rester pour les aider à se défendre (le raid peut ne pas avoir lieu),
66-67	Une Epidémie.
68-72	Un monstre célèbre a établi non loin son repaire et terrorise la région. Il peut s'agir d'un Etre Légendaire (60%) ou Surnaturel (40%). La victoire sur le monstre permettra à toutes les personnes qui ont participé à sa défaite de gagner 5 points de On par point de Budo de l'Etre, Comme preuve de son succès, le monstre aura un Trésor dont la valeur est deux fois plus élevée qu'à la normale.
73-77	La région est terrorisée par un groupe de monstres qui n'attaque que la nuit. Il s'agit d'une famille habitant le Lieu, secrètement composée de monstres. Si la population est de petite taille (moins de 30 personnes), le Maître de Jeu peut décider que tous les habitants sont des monstres,
78-83	Une personne célèbre habite ici. Utilisez la table suivante:

Résultat du dé	Habitant
01.25	Membre d'une profession classique, du 6 niveau.
26-30	Philosophe du 6» niveau. Il sera Maître Professeur dans 1d3 Compétences.
31-40	Erudit du 6» niveau. Il sera Maître Professeur dans 1d3 Compétences.
41-55	Maître forgeron. Ces armes seront de qualité Bonne (50%), Supérieure (30%) ou Maîtresse (20%).
56-70	Maître archer (20%). Il fabriquera des arcs dont la Puissance recevra un bonus de + 1.
71-85	Maître médecin. Il double la Vitesse de Guérison,
86-90	Monstre apprivoisé». Il a renoncé au mal et vit parmi les hommes,
91-95	Maître d'un Art Fin. Assister à une démonstration, ou admirer son travail, permet au personnage de gagner 1 point de On, La possession d'une de ses Œuvres ou assister à une Réussite Critique permet de gagner 5 points.
96-00	Kami du Lieu.

84-86	Base Ninja camouflée, ou un site d'importantes activités Ninja.
87-93	Quartier-général de bandits, A l'intérieur d'une Cité, il s'agira d'une base de Yakuza.
94-98	Centre de commerce. Les caravanes se reposent et s'approvisionnent à cet endroit, les grossistes vendent et achètent. Toutes les sortes de marchandises peuvent être trouvées. Les personnages d'origine marchande recevront une réduction de 10% alors que les autres paieront 150% du prix normal.
99-00	Le Village est en réalité habité par des Jizamourai. Ils ressemblent à des paysans, mals seront grandement

offensés s'ils sont traités comme tels. 10% des habitants pourront être engagés comme Suivants,

2059.1 LIEUX DE MYSTÈRE

Un Lieu de Mystère renferme de grands dangers et de belles occasions. La mort y rôde. Il peut prendre de nombreuses formes:
un enchevêtrement de cavernes, un labyrinthe de corridors dans un château en ruines, un temple profané ou le repaire d'un ou de plusieurs monstres.

Les Lieux de Mystère contiennent souvent de nombreux pièges et des situations trompeuses. Dans certains cas, il peut y avoir des pièges dans les pièges: ai vous réussissez à éviter un piège, vous le déclencherez d'une façon différente, ou ferez fonctionner un autre mécanisme. Les Lieux de Mystère sont des endroits où la ruse, la présence d'esprit, le courage et l'esprit vif sont souvent plus importants que les capacités de combat. Nous recommandons au Maître de Jeu de construire ces endroits d'une façon, très logique. Toutes les choses et personnes auront une raison d'être là. Tout devra être pris en compte et la récompense sera proportionnelle aux risques encourus.

Un Lieu de Mystère bien construit pourra être visité plusieurs fois par les aventuriers. Le Maître de Jeu ne devra pas oublier que les habitants qui survivent renforceront leurs défenses, que les pièges seràn réamorcés ou déplacés. Des renforts peuvent même être appelés. Des êtres intelligents s'allieront pour assurer leur défense et, même au Nippon, ne seront pas suicidaires sans une bonne raison,

2059.2 RUSES ET PIÈGES

Ce chapitre constitue un guide des pièges et des ruses populaires au Nippon. Le Maître de Jeu pourra créer des variations, et les utiliser de différentes façons. Le tirage aléatoire n'est inclus que pour aider le Maître de jeu quand il a besoin rapidement d'un piège. N'oubliez pas que les pièges ne sont pas tous mortels, Certains Servent d'alarme, d'autres ralentissent, emprisonnent ou embrouillent les intrus, jusqu'à ce que les défenseurs puissent s'occuper d'eux.

Résultat du dé	***Piège ou ruse***
01-15	Sol rossignol: les lattes d'une partie du plancher sont astucieusement gauchies pour grincer bruyamment quand on marche dessus, Toute personne située à moins de 30 mêtres sera immédiatement alertée. Les Tatami cachent ce piège.
16-30	Puits: La profondeur des puits est généralement de (2D10+5)/3 mêtres, Ils sont recouverts de différents matériaux qui se briseront quand un intrus passera au-dessus de l'ouverture, ou laissés ouverts, Au fond, la victime peut trouver des pieux de bambou, des piques empoisonnées, le cadavre d'autres intrus, une bête sauvage, une combinaison de ce qui vient d'être énuméré, ou... rien du tout.
31-35	Oubliettes: Les oubliettes sont des puits couverts qui se referment une fois que la victime est tombée. Elles peuvent se déclencher quand quelqu'un marche dessus dans une direction ou dans les deux. Un jet de protection de Vitesse permet à la victime de s'agripper au rebord du puits quand le piège se déclenche. L'oubliette ne se referme pas tant que l'obstacle (c-à-d le personnage) n'est pas retiré.
36-50	Panneau secret : Il s'agit d'une porte ou d'un compartiment. Ils peuvent cacher un trésor, ou des ennemis postés en embuscade.
51-60	Graisse sur le sol: L'utilisation de graisse de poisson (difficilement inflammable) crée un Sol Traître. Si elle est étalée sur une surface inclinée, il est probable que le personnage glissera très vite vers tout ce qui peut l'attendre en bas.
61-75	Fil doler: Ils servent à déclencher des pièges. Ils peuvent être relâchés par la pression d'un pas, par une traction, quand ils sont coupés, etc. Ils sont le plus souvent reliés à des cloches d'alarme, des collets, des pétards, des filets, des explosifs, des jets d'acide ou de poison, des oubliettes, des puits, et autres surprises désagréables. Un Jet de Protection d'Agilité permet généralement d'éviter le piège. Le Maître de Jeu peut accorder un bonus si on lui décrit spécifiquement une action qu'il juge être efficace pour éviter le danger.
76-85	Fil de fer, tel qu'il est utilisé par les Ninja. Consultez l'Appendice 2 du livret 1 pour connaître la méthode de fonctionnement.
86-99	Casse-tête: Le Maître de Jeu peut inventer un casse-tête pour qu'il soit résolu par les joueurs. Sinon, 111e considère comme une Tâche, de valeur 6d6. Les points de Tâche sont gagnés grâce àdes jets de protection d'Intelligence. Si la Tâche est simple, le Tour de Tâche sera de 1 Tour Détaillé. Pour un casse-tête plus complexe, il sera de 1 minute, Un casse-tête très difficile pourra être résolu en heures ou même en jours. Les trésors sont souvent gardés dans des boites dont la serrure est un casse-tête. Elles ne s'ouvrent que ai les pièces sont manoeuvrées dans un ordre précis. La boîte entière peut être considérée comme un casse-tête de complexité moyenne, où chaque pièce peut être traitée séparement. Une boite typique est constituée de 2d3 pièces.
00	Ninja: Utilisez le Niveau du Lieu pour déterminer son niveau. Les Ninja ne sont pas réellement des pièges, mais sont vraiment astucieux.

2060.0 LES BATAILLES

Pendant une Campagne de Bushido, des batailles surviendront, des affrontements opposant des milliers d'hommes dans un combat de masse. Il serait beaucoup trop long d'utiliser les règles de combat normales, et nous vous présentons ici une méthode de résolution rapide.

Dans une Campagne, seul le résultat de la bataille est intéressant. Le système sera donc très général. Les Personnages des Joueurs et les Personnalités Personnages-Non-Joueurs peuvent participer aux batailles en tant qu'individus. Des règles spéciales seront alors utilisées,

Les batailles durent un certain nombre de tours, appelés Tours de Bataille. Lors de chaque tour, les deux camps déterminent le progrès général de la bataille et ce qui arrive (On bien ou en mal) aux personnages individuels engagés dans le combat, Les résultats de chaque tour de bataille sont déterminés par un lancer de dés. Le résultat le plus haut indique le vainqueur du tour,

Quand les forces de l'un des camps, ou des deux, ont été anéanties, la bataille est terminée, Tous les personnages du camp victorieux peuvent s'attendre à de grandes récompenses, si leur conduite a été méritoire et leurs actions remarquées par leurs supérieurs.

Le type de bataille présenté dans Bushido est l'affrontement classique entre des Samouraï. Il s'agit d'une suite de combats singuliers ou d'engagements entre de petits groupes, Un guerrier déclare sa lignée et ses exploits pour défier ses ennemis. Un Samouraï adverse décline à son tour son lignage, et utilise les informations contenues dans le défi pour insulter son adversaire. Rendus fous de rage par les insultes mutuelles, les deux hommes s'engagent dans un duel à mort, au beau milieu de la bataille.

Le succès d'un guerrier au combat est mesuré par le nombre de têtes qu'il a tranchées au cours de la bataille. Couper la tête d'un ennemi comme preuve de victoire était une coutume courante. Quelques Samouraï possédaient même des sacs spéciaux, appelés kubibo-koro, pour rassembler ces sinistres trophées.

2061.0 LES PERSONNAGES DES JOUEURS DANS UNE BATAILLE

Quand une bataille devient imminente, les joueurs peuvent décider que leurs personnages y participent. Si un personnage se trouve au service d'un des seigneurs impliqués dans la bataille, il peut même être obligé d'y prendre part.

Tout personnage peut s'engager comme soldat. Il pourra gagner des bénéfices immédiats, mais se trouvera confronté à de grands dangers. Des personnages qualifiés peuvent particIper à la bataille en prenant moins de risques, en fournissant aux troupes une aide administrative ou religieuse. Même les Ninja peuvent avoir l'occasion d'exercer leurs talents particuliers.

2061.1 LES MERCENAIRES

Un soldat recevra une paie, des armes, une armure selon le régiment où il combat. Les Buke se battent avec l'infanterie samouraï, à moins qu'ils ne possèdent un cheval. Dans cocas, ils combattent avec la cavalerie. Les autres Bushi combattent avec l'infanterie Ashigaru. Tous les autres personnages souhaitant combattre sont des Chugen.

Cavalerie samouraï:
Paie: 20 PO
Classe d'Armure: 6, de style samouraï
Armes: Yari et Katana

Infanterie samouraï:
Paie: 15 PO
Classe d'Armure: 4, de style samouraï
Armes: Yari et Katana

Infanterie Ashigaru:
Paie: 10 PO
Classe d'Armure: 4, de style ashigaru
Armes: Yari et Wakizashi

Chugen:
Paie: 5 PO
Classe d'Armure: 4, de style Ashigaru
Arme: Yari

Les armes et armure ne sont reçues que si le personnage n'en possède pas de qualité supérieure. Toutes les armes sont de qualité Moyenne. La paie n'est versée qu'à la fin de la bataille, Si votre camp perd, n'espérez pas être payé.

Pour chaque Tour de Bataille, le joueur contrôlant un personnage doit choisir son mode de conduite général : Courageux, Obéissant ou Prudent. Quand le résultat du Tour a été déterminé, lancez 2d6 pour chaque Personnage. S'il était Courageux, ajoutez 2 au résultat. S'il était Prudent, soustrayez 2. Faites correspondre le résultat modifié avec la condition du camp du personnage pour le Tour écoulé, sur la Table des Batailles ci-après, et résolvez la situation indiquée. Une fois que chaque personnage a terminé, commencez le Tour de Bataille suivant, s'il yen a un, Les joueurs choisissent à nouveau le mode de conduite de leur personnage. Il ne peut se décaler que d'un cran par rapport à son choix précédent, c-à-d entre Courageux et Obéissant, et Obéissant et Prudent (Ou inversement). Si un personnage passe deux tours surie mode Prudent, il peut se retirer du combat avant que les résultats du tour suivant soient déterminés, Chaque Tour de Bataille durant lequel le personnage s'est retiré des combats compte comme 2 tours passés sur le mode Prudent, pour le calcul de son facteur de parlicipation.

20612 TABLE DES BATAILLES

Résultat des dés modifiés	**Le camp du personnage est :**			
	Victorieux	**Gagnant**	**Dans l'impasse**	**Perdant**
0	-	LES	LES	LES
1	-	-	-	-
2	1 T	1 T	-	-
3	1 T, REN	1 T, LES	1 T	-
4	1 T, GREN	1d3 T, LES	1 T	1 T
5	1d3 T	1d3 T	1d3 T, BLE	1 T, REN
6	1d6 T	1d3 T	1d3 T, LES	1d3 T, BLE
7	1d6 T, BLE	1d6 T, BLE	1d3 T, LES	1d3 T, LES
8	1d6 T	1d6 T	1d3 T	1d3 T
9	1d6 +1 T	1d6 T	1d3 T, REN	1d3 T, GREN
10	1d6 +1 T, LES	1d6+1 T	1d6 T	1d3, LES
11	2d6 T	1RENd6+1 T, GREN	1d6 T, BLE	1d6 T, REN
12	2d6 T	1d6+1 T	1d6 T, LES	1d6 T
13	2d10 T	2d6 T	1d6+1 T	1d6 T, LES
14	2d10 T,LES°	2d6 T, LES	1d6+1 T, LES	1d6+1 T

° Le personnage multiplie par deux le nombre de têtes gagnées pour le calcul du On.

(Résultat des dés modifiés	***Vaincu***	***Personnages avec un commandement***
0	FUI, LES	REN
1	LES	Dans l'impasse -2
2	LES	Dans l'impasse -2
3	LES	-
4	ENC	LES
5	LES	-
6	REN	Dans l'impasse
7	FUI, BLE	-
8	FUI	Dans l'impasse -2
9	FUI, BLE	-
10	GREN	LES
11	ENC	Perdant
12	LES	Perdant +2
13	LES	GREN
14	FUI, LES	Gagnant

XT est le nombre de têtes tranchées par le personnage. Les ennemis ainsi tués ne permettent pas de gagner de points de Budo.

BLE Le personnage est blessé et reçoit 1d6 points de dommages lèthaux. Si ce total est suffisant pour le tuer, il est mort au combat.

LES Le personnage a reçu une lésion, et subit 1d3 points de dommages Létaux, Si ce total est suffisant pour le tuer, il est mort au combat,

REN Le personnage rencontre un ennemi particulier. Le combat se déroule selon les règles normales de combat au corps-à-corps. L'adversaire est un Bushi classique, dont le niveau est déterminé grâce à la Table des Adversaires dans une Bataille. Silo personnage gagne, il reçoit les points d'expérience de Budo normaux, et ajoute le niveau de son ennemi au nombre de têtes gagnées. Toutes les armes et armure de son adversaire deviennent sa propriété après la bataille.

GREN Le personnage rencontre un ennemi, comme dans le cas décrit ci-dessus, Le Maître de Jeu ajoute 1 au niveau de celui-ci, déterminé sur la Table des Adversaires dans une bataille, De plus, il y a 25% de chanCes que **«** l'ennemi rencontré soit en réalité plusieurs ennemis, Dans ce cas, le nombre indiqué dans la table représente le total de leurs niveaux,

FUI Le personnage s'est enfui du champ de bataille, après que son camp ait perdu. Il ne lui reste que ce qu'il a sur lui. Tout objet abandonné sur le Champ de bataille devient la propriété des vainqueurs.

ENC Le personnage est encerclé par l'ennemi. Tous les autres personnages encerclés appartenant au même régiment et à la même armée seront avec lui. Le personnage peut honorablement accomplir le seppuku pour éviter la disgrâce de la capture, il peut aussi tenter une fuite audacieuse, Dans ce cas, continuez àlancer les dés sur la colonne **..** vaincu de la Table des Batailles, jusqu'à ce que le personnage réussisse à s'échapper, meure ou soit à nouveau encerclé. Ce dernier résultat signifie qu'il a été capturé vivant et qu'il sera honteusement exécuté. Une fuite réussie permettra de gagner du On, égal à 10 moins le niveau du personnage, multiplié par 5, plus tout le On gagné au cours de la tentative de fuite.

20613 TABLE DES ADVERSAIRES DANS UNE BATAILLE

	Niveau du personnage de joueur					
Résultat du dé	***1***	***2***	***3***	***4***	***5***	***6***
1	C	1	2	2	3	4
2	C	1	2	3	3	4
3	1	2	2	3	4	4
4	1	2	3	3	4	5
5	1	2	3	4	4	5
6	2	3	3	4	5	5

C=Bushi classique commun

2061.4 PERSONNAGE DE JOUEUR AVEC UN COMMANDEMENT

Dans certaines circonstances, un personnage de Joueur peut se retrouver avec un Commandement dans une bataille. Un personnage vassal peut recevoir le commandement de quelques-unes ses troupes de son suzerain, ou avoir lui-même acquis ces troupes. Le personnage utilise ses propres compétences de commandement pour déterminer les modifications des pertes (consultez le paragraphe 2D63.2). Le joueur doit toujours choisir un mode de conduite pour son personnage. Utilisez la colonne Personnage avec un Commandement «de la table des Batailles. Si le résultat donne le nom d'une autre colonne, relancez les dés sur cette nouvelle colonne, en utilisant les modificateurs indiqués, mais en ignorant cotte fois ceux dus au mode de conduite du personnage.

2061.5 RÔLES DE SOUTIEN.

Des personnages qualifiés peuvent jouer un rôle de soutien dans une bataille, Ils reçoivent une paie, mais pas d'armes ni d'armure, ils ne sont pas exposés aux dangers dune bataille, sauf si leur camp est vaincu. Dans ce cas, lancez une fois les dés dans la colonne « vaincu » de la Table des Batailles. Aucun modificateur n'est appliqué.

Les rôles de soutien sont des Emplois Non-dangereux, décrits dans le chapitre 2071.4, p.45. On considère que l'armée a un « Niveau de Lieu ». déterminé sur la Table des Niveaux de Lieux. Soustrayez la taille de l'armée, en points de troupe, du résultat des dés. Les personnages qui sont refusés pour un rôle de soutien particulier peuvent présenter leur candidature pour un autre poste si leurs compétences le leur permettent. Ils reçoivent 2d3 semaines de salaire par bataille, en pièces d'argent au lieu de pièces de cuivre.

SI le camp du personnage n'est pas vaincu, celui-ci peut tenter de gagner du On par l'utilisation des compétences qui lui ont permis d'obtenir son emploi. Une CSB normale est lancée. Le personnage gagne ou perd son Nombre d'Effet on On.

2061.6 LES NINJA DANS UNE BATAILLE

Les Ninja ne se sentent pas vraiment à l'aise dans une bataille rangée, mais ils peuvent être utilisés avec efficacité par les généraux les plus astucieux, avant le début des combats. Tout Ninja qui recherche un emploi dans une armée doit approcher ouvertement le commandant, déclarer qu'il est Ninja, et offrir ses services. Le Maître de Jeu détermine alors l'Attitude Initiale du Commandant. Un résultat inférieur à» Neutre »signifie qu'aucun emploi n'est proposé. Un résultat « Désastreux » signifie que le commandant se sent outragé parla supposition qu'il aurait pu employer un Ninja, et le personnage doit se frayer un chemin pour la liberté, dans la colonne « Vaincu » de la table des Batailles. Il aura intérêt à se cacher pendant un certain temps, jusqu'à ce que le commandant et ses troupes aient quitté les lieux. Un résultat « Neutre » ou mieux signifie que le Ninja reçoit une mission,

Si l'attitude est « Neutre », une seule mission est proposée. Si elle est « Favorable » ou mieux, alors 1d3+ 1 missions sont offertes. Chacune comptera comme 1 Emploi d'Assassinat / Espionnage, décrits dans le chapitre 2071.3c, p.44. Le facteur de Danger de chaque Emploi est augmenté du nombre de points de troupes de l'armée adverse, divisé par 10.

2062.0 APRÈS LA BATAILLE LES HONNEURS

Si le camp du personnage est vaincu, celui-ci doit affronter les problèmes décrits ci-dessus. Par contre, s'il est victorieux, le personnage peut recevoir de grandes récompenses. Il est tout d'abord payé. Chaque tête tranchée lui rapporte une pièce d'argent, plus une pièce d'or par Rencontre combattue.

La chance de Reconnaissance doit être calculée pour chaque personnage impliqué dans les combats. Elle est égale au On gagné dans la bataille, multiplié par le Facteur de Participation.

Facteur de Participation = Nombre de Tours passés sur le mode Courageux - Nombre de Tours passés sur le mode Prudent.

Si le Facteur de participation est égal à 0, ou si le personnage est resté obéissant pendant toute la bataille, on admet qu'il est égal à 1. Si le Facteur de Participation est négatif, le personnage ne peut pas recevoir d'honneurs, et risque même de tomber en disgrâce. Un Facteur de Participation positif offre au personnage une chance d'avoir été remarqué.

Pour déterminer si un personnage a été remarqué, lancez 1d100, Si le résultat est inférieur ou égal à la chance de Reconnaissance, il recevra des honneurs. Divisez le résultat du dé par 10 pour obtenir le Nombre de Reconnaissance. Il sera ajouté au jet de 1d20 sur la Table des Honneurs de Bataille.

Les personnages ayant joué un rôle de soutien ont un pourcentage de chances d'être remarqués égal au On gagné.

Table des Honneurs de Bataille

Résultat du dé	***Honneurs***
01-12	Le On et la paie sont augmentés. Multipliez-les par (1 + 1/2 Nombre de Reconnaissance). Si cet honneur est reçu une nouvelle fois, augmentez le multiplicateur de 1/2 Nombre de Reconnaissance (l'addition minimale est égale à 1).
13-18	Une Epée. Lancez 1d6, ajoutez le Nombre de Reconnaissance au résultat, et consultez la table ci-dessous, Un Ronin qui reçoit cet honneur se verra offrir le statut de Samouraï, Une seconde épée signifie que le personnage a reçu un Daï-sho. Cela permettra à un Heimin de devenir Samouraï.

Résultat du dé Epée

01-03	Epée ouvragée
04-10	Bonne Epée
11-16	Epée Supérieure
17 +	Epée Maîtresse

19-20	Une Armure, Lancez 1d20, ajoutez le Nombre de Reconnaissance au résultat, et consultez la table ci-dessous. Ce type d'honneur ne peut pas être reçu deux fois. Relancez les dés. Abîmer ou refuser à la légère un tel présent constitue une insulte. Bien sûr, l'armure sera de style samouraï.

Résultat du dé Classe d'Armure

01-03	7
04-10	8
11-16	9
17+	10

21-22	Lancez deux fois les dés sur cette table, sans ajouter le Nombre de Reconnaissance, Ignorez les résultats supérieures à 20, et relancez les dés.
23-24	Comme en 21-22. Un Dai-sho est offert, et le personnage reçoit un revenu.
25+	Comme en 21-22. Le revenu du personnage est augmenté (consultez le chapitre 2082.2, p.48) d'un nombre aléatoire, indiqué par un jet de dé sur la colonne de Valeur de la Table de Valeur des Trésors. Cette augmentation s'applique aussi bien au revenu d'un Samouraï fraîchement «promu » qu'à celui d'un fidèle de longue date. Ajoutez aussi le Nombre de Reconnaissance au revenu. Si le Daïmyo (c-à-d le Maître de Jeu) en a envie, ce résultat peut signifier que le suivant a reçu un fief (consultez le chapitre 2082.3, p.48).

Revenus de base: Samouraï 15
Ronin 10
Heimin 5

2062.1 APRÈS LA BATAILLE: LA DISGRÂCE

Un soldat dont le Facteur de Participation est négatif ajoute la valeur absolue de ce chiffre au résultat de son dé sur la Table de Disgrâce. Les personnages ayant joué un rôle de soutien ont un pourcentage de chance de tomber en disgrâce, et de devoir lancer un dé sur la Table de Disgrâce, égal à la valeur absolue du On perdu.

Table de Disgrâce

Résultat du dé	***Disgrâce***
01-03	Tout le butin, le On et la paie gagnés sont perdus.
04-06	Comme en 01-03. Le personnage est déshabillé et fouetté, Il subit 2d6 points de dommages Létaux et 4d6 points de dommages subjugaux. Quand il a récupéré ses points de dommages subjugaux, il est chassé, Tous ses biens sont confisqués au profit du Daïmyo. Les Samouraï deviennent Ronin.
07-08	Comme en 01-03. Le score de On du personnage est réduit à 0
09	Toute la paie et le butin du personnage sont confisqués.
10-11	Le personnage est réprimandé et condamné à une amende. Il perd sa paie, la moitié de son butin, la moitié de son On.
12	Le personnage est condamné à une forte amende, de ld3x100 Koku. S'il ne peut pas payer, il est invité à se faire seppuku.
13	Le personnage reçoit l'ordre de se raser la tête et de devenir prêtre. S'il est déjà Gakusho, utilisez le résultat 07-08.
14	Le personnage est traité de lâche et défié en duel par un Bushi de niveau 5. Si le personnage tombé en disgrâce gagne, il ne reçoit pas de On et il y a 80% de chances que la famille du Bushi déclenche une Haine Héréditaire.
15	Le personnage se voit offrir une chance de se racheter. Il reçoit la mission la plus dangereuse que le Daïmyo puisse lui confier. Aucun On ne sera gagné au cours de cette mission. L'échec signifie le Seppuku. Si le personnage refuse la mission, il reçoit l'ordre de se faire immédiatement Seppuku.
16-18	Le personnage se voit offrir la chance de regagner son honneur en se faisant immédiatement Seppuku.
19.20	Le personnage est exécuté déshonorablement.

Un personnage peut tenter d'échapper à une condamnation àmort ou à un ordre de se faire Seppuku. Considérez qu'il a obtenu un résultat ENC. Il doit obtenir deux résultats FUI pour réussir à s'enfuir. S'il réussit, il sera déclaré hors-la-loi sur les terres du Daïmyo. Il est inutile de préciser que si le personnage était Samouraï, il est devenu Ronin.

2062.2 APRES LA BATAILLE: LES PERSONNAGES DE JOUEURS AVEC UN COMMANDEMENT

Un Personnage rie Joueur qui a un Commandement ne participe pas aux combat comme un soldat normal. Tous les points de Budo, de On, et les honneurs gagnés ne sont pas déterminés de la même manière.

Le Commandant gagne des points de Budo pour chaque Tour de Bataille où son camp a gagné. La valeur exacte de ce Budo est égale au rapport de forces du Tour de Bataille, Si le rapport était de 3 contre 1 contre lui, il gagne 3 points de Budo. Si le rapport était de 2 contre 1 contre son adversaire, il ne gagne qu'un demi-point de Budo, Bien que le rapport de force d'un combat ne soit jamais supérieur à 5 contre 1, le Maître de jeu peut utiliser le rapport réel pour calculer les points de Budo,

Le Commandant gagne aussi des points de Budo pour tous les individus rencontrés au cours de la bataille.

Il gagne des points de On pour les combats singuliers et le nombre de têtes tranchées, tout comme les soldats.

Il gagne du On supplémentaire si son camp est victorieux, Ce total est égal au nomore de points de troupes détruits, multiplié par (10-nombre ce Tours de Bataille).

Si le Commandant a reçu sa charge d'un seigneur, il peut gagner des honneurs pour une performance réussie. Le total de points de On gagnes représente le pourcentage de chances de Reconnaissance. Le Nombre de Reconnaissance est calculé selon la méthode habituelle, et les honneurs déterminés sur la Table des Honneurs de Bataille.

Si le camp du Commandant est vaincu, celui-ci devra s'échapper du champ de bataille, comme s'il jouait un rôle de soutien, Notez qu'un géneral peut être capturé pour être conduit devant le Commandant victorieux, là où d'autres auraient été tués. Un Commandant vaincu qui fuit

le champ de bataille peut avoir à affronter la colère de son seigneur. Si le Personnage de Joueur avait reçu le commandement rie son suzerain, le retour chez celui-ci demandera un jet de dé sur la Table de Disgrâce. Le résultat du dé est augmenté des points de troupe perdus par le personnage, moins les points de troupes perdus par l'ennemi,

Un Personnage de Joueur commandant ses propres troupes ne devra pas affronter la colère d'un seigneur, s'il est vaincu. Sa défaite aura ses propres conséquences dans le développement de la Campagne. De plus, un Personnage de Joueur victorieux doit distribuer des honneurs, comme tout autre seigneur. Si le Maître de Jeu sent qu'il répugne a récompenser ses troupes, il peut augmenter le mécontentement parmi ses vassaux. Leur efficacité s'en ressentira, et la situation risque même d'évoluer vers une rébellion.

2063.0 LA BATAILLE

Les forces impliquées dans une bataille sont mesurées en terme de Points de Troupes Chaque Point de Troupe représente à peu prés I 000 hommes Dans certaines circonstances, la Composition d'un point de troupes peut varier (consultez le chapitre 2064.0, p.42). Chaque bataille est divisée en Tours de Bataille. Leur durée est égale a une heure japonaise.

Avant le combat les CSB de Senjo-jutsu des Commandants des deux camps sont comparées pour déterminer quel général a pris la pOsiton la plus avantageuse.

Pour chaque Tour de Bataille, les Points de Troupe impliqués sont comparés pour déterminer le rapport de force. Les dés sont 'ancés pour déterminer le gagnant et la diminution de base des points de troupes.

Avant le tour suivant, les actions des Personnages des Joueurs mpliqués dans les combats sont résolues selon la méthode 'lécrite dans le paragraphe 2061.0,

La bataille continue jusqu'a ce que les Points de Troupe de l'un ou l'autre camp (ou des deux) soient réduits à zéro, que l'un des camps se replie, qu'une impasse complète survienne, ou que la nuit tombe.

2063.1 PRÉPARATIFS DE COMBAT

Le Jour commence à l'heure du Lièvre, ainsi que les préparatifs de combat. Ces préparatifs et le déploiement des troupes prennent 1d3-1 Tours de Bataille, Aucune action significative ne survient durant ces Tours. Aucun personnage n'est mis en péril, et personne ne peut gagner de Budo ou de On.

Une fois le nombre nécessaire de tours dépensés (chaque camp a besoin du même laps de temps pour se préparer), la bataille commence.

2063.2 LE TOUR DE BATAILLE

Pour déterminer les résultats d'un Tour de Bataille, chaque camp lance 1d6. Celui qui obtient le plus grand nombre est le gagnant du Tour, Si les résultats sont égaux, la situation est bloquée dans une impasse. La différence entre les résultats des dés représente les Pertes de Base du Tour. Le perdant soustrait ce chiffre de ses Points de Troupe, le vainqueur la moitié. Le Commandant peut effectuer une CSB de Senso-jutsu. S'il réussit, ses pertes sont diminuées de moitié, Un succès critique les réduit au quart, et un échec critique les double,

Les jets de dés désignant le gagnant d'un Tour de Bataille peuvent être modifiés par les circonstances, Si c'estIe cas, on utilise le résultat modifié pour déterminer le vainqueur et les Pertes de Base. Certaines circonstances interviennent pendant toute la bataille, alors que d'autres changent de tour en tour, Voici ces modificateurs:

— *Stratégie supérieure:* Ce modificateur reste en effet pendant toute la bataille. Chaque Commandant lance une CSB de Senjojutsu. Celui qui obtient le plus grand nombre d'effet reçoit un bonus de + *1* pour les jets de Tour de Bataille,

— *Forces supérieures:* Ce modificateur change si la force des troupes varie, Le camp dont les forces sont en nombre supérieur reçoit un bonus déterminé selon le tableau ci-dessous, Pour calculer le rapport de force, divisez les Points de Troupes du camp le plus nombreux par les Points de Troupes du camp adverse, et arrondissez par valeur inférieure.

Rapport de force	***Modificateur au dé***
Moins de 2 contre 1	+0
2contre l	+1
3contre 1	+2
4contre 1	+3
5 contre 1 ou plus	+4

— *Modificateurs de situation :* Ils sont appliqués à la discrétion du Maître de Jeu. Ils peuvent représenter une position avantageuse surie champ de bataille, une forte motivation des troupes, le manque de confiance ou de respect pour le Commandant, et d'autres choses intangibles pouvant affecter les performances d'un combattant, Ces circonstances peuvent ne s'appliquer qu'au premier Tour de Bataille, ou durer pendant toute la bataille, Exemple : 1e Maître de Jeu accorde un bonus de + *1* à un camp pour une position avantageuse, et que celui-ci perde deux Tours de Bataille con. sécutifs, il peut décider que l'armée s'est déplacée et a perdu le bonus de + *1* pour le reste de la bataille.

— *Attaque désespérée:* Quand elle est ordonnée, le camp effectuant l'attaque reçoit un bonus de + *1* sur Iodé du Tour de Bataille, Il perd cependant 1 point de troupes supplémentaire. S'il ne gagne pas le Tour, il pourra se battre normalement ou continuer à attaquer désespérement. Une attaque désespérée réussie permet au Commandant de gagner le double de points de Budo pour le tour en question.

Les PNJ Commandants donnent l'ordre d'une attaque désespérée si le rapport de force est de 5 contre 1 ou plus contre son camp, sur un résultat de 1 ou 2 sur 1d6.

— *Retraite:* Une retraite ne dure que pendant un seul Tour de Bataille. Le camp qui recule reçoit un modificateur de -1. La bataille est terminée le tour suivant la Retraite, Aucun honneur ou paiement n'est distribué aux soldats de l'armée fuyarde. Tous les personnages blessés ou inconscients abandonnés sur le champ de bataille reçoivent le résultat ENC d'une armée vaincue.

Si un Commandant PNJ se trouve devant un rapport de force de 5 contre 1 ou plus, et ne lance pas d'attaque désespérée, il y a 3 chances sur 6 pour qu'il ordonne une retraite,

Si une armée est réduite à zéro point de troupes, ou moins, dans un Tour de Bataille, elle est Vaincue. L'autre armée est Victorieuse. Si les deux armées sont anéanties au cours du même Tour, la bataille se finit sur une impasse et personne n'est vainqueur. C'est aussi le cas si en obtient pendant trois tours consécutifs le résultat « Impasse ».

2063.3 FIN D'UNE BATAILLE

Une bataille se termine quand l'un des camps est victorieux, qu'une armée opère une retraite, quand une situation d'impasse survient, ou quand la nuit tombe. La nuit tombe à la fin de l'heure du singe. Ainsi, un jour dure 6 Tours de Bataille, y compris ceux passés pour les préparatifs.

Les personnages appartenant à une armée victorieuse ou vaincue peuvent recevoir des honneurs ou tomber en disgrâce, comme cela a été défini dans les paragraphes précédents. Si la bataille se termine à la tombée de la nuit, ou dans une impasse, des pourparlers s'engagent. Les armées qui ont opéré une retraite sont cc'nsidérées comme vaincues.

Pour déterminer les résultats des pourparlers, chaque Commandant lance 1d6. Si les résultats sont identiques, les hostilités prennent fin. Les deux armées sont considérées comme victorieuses, et la paie et les honneurs sont distribués. Tout autre résultat signifie que le combat continuera le lendemain. Le Maître de Jeu peut modifier le résultat des pourparlers pour ajuster la situation à sa campagne, ou agrémenter le jeu. De telles modifications comprennent la réunion des deux armées pour combattre un troisième ennemi, la fuite des mercenaires d'un camp pour aller rejoindre les adversaires. L'histoire militaire du Japon donne de bons exemples sur la politique compliquée du Japon féodal.

Si les hostilités reprennent le lendemain, les armées récupéreront quelques points de troupes. Cela représente la guérison des soldats légèrement blessés, la réorganisation des troupes mises hors de combat mais qui n'ont pas été détruites. L'armée récupère un point de troupes pour 4 points de troupes perdus. Une CSB de Senso-jutsu réussie permet au Commandant de convertir tout nombre fractionnel en un point complet. Des renforts peuvent aussi arriver pendant la nuit. Chaque armée a 20% de chances de recevoir 1d6 points de troupes de renforts. Si elle a été détaillée par le Maître de Jeu, ou si elle est commandée par un Personnage de Joueur, la nature des renforts dépendra de la situation de la Campagne.

2064.0 LES PETITES BATAILLES

Les règles de batailles utilisent des points de troupes de 1 000 hommes. Sur cette échelle, certaines batailles sont trop grandes pour être résolues avec les règles de combat individuel du livret 1, et trop petites pour utiliser efficacement les règles de bataille. En changeant la valeur du point de troupes et la durée du Tour de Bataille, le Maître de Jeu peut utiliser les règles des batailles pour des combats à petite échelle.

Si la taille d'une armée est comprise entre 300 et 3000 soldats, nous recommandons d'utiliser des points de troupes de 100 hommes, et un Tour de Bataille d'une heure (une demie-heure japonaise). Le nombre de têtes tranchées devra être divisé par 5 pour le calcul du On et du bonus de paie.

Si les effectifs vont de 30 à 300, utilisez des points de troupes de 10 hommes et un Tour de Bataille de 10 minutes. Divisez le nombre de têtes tranchées par 10, et soustrayez 2 au dé pour les résultats « Blessure » BLE et « Lésion » LES.

Dans tous les cas, les Rencontres seront résolues normalement. Ajustez les durées pour les adapter à une petite échelle. La paie ne sera pas beaucoup diminuée par l'échelle du combat, mais accorder de grands honneurs pour une petite escarmouche est vraiment hors de propos. Le Maître de Jeu peut alors appliquer des modificateurs négatifs sur le résultat du dé pour la Table des Honneurs. Soustrayez le nombre d'hommes dans

les points de troupes à 5000, et divisez ce résultat par 10 pour calculer le modificateur.

Le Maître de Jeu peut utiliser les règles de combat à petite échelle pour résoudre des conf lits où les Personnages des Joueurs sont impliqués, mais qui ne sont pas d'une nature particulièrement militaire. Bien sûr, il n'y aura personne pour les payer, ou reconnaitre leur courage ou leur lâcheté, mais le On et le BUDO seront accordés normalement.

2065.0 LES SIÈGES

Si les événements de la Campagne exigent un siège, on considère qu'il s'agit d'une forme particulière de bataille. Les Commandants ne lancent pas de CSB de Senjo-jutsu, mais de Chikujo-jutsu.

Le déroulement d'un siège se mesure en mois. Après le premier mois, des tentatives de corruption peuvent être effectuées au début de chaque mois.

Pendant chacune des trois semaines composant un mois, le siège se décompose en un nombre aléatoire de Tours de Bataille, ou en événements spéciaux comme des sorties ou des assauts. Si aucun événement n'a ou lieu pendant une semaine, le siège est équivalent à 2D3 Tours de Bataille. Les forces du défenseur sont calculées en ajoutant ses points de troupes actuels au Niveau du château. Chaque Tour de Bataille est calculé séparément, et résolu comme s'il s'agissait d'une vraie bataille. Mais 90% des pertes sont récupérées à la fin de la semaine, et donc l'usure générale des forces adverses est beaucoup plus lente. Ainsi, une armée de 20 « Points de Troupes » balayée en une semaine de terribles combats est en réalité réduite à 18 Points de Troupes.

Les Personnages des Joueurs participent à un siège comme àune bataille normale. Aucun honneur n'est accordé avant la f in du siège. Les missions d'un Ninja s'étendent sur un mois, au lieu d'une nuit avant la bataille. Les Personnages jouant un rôle de soutien participent au siège sur une base d'une semaine.

Le Niveau d'un château détermine le temps pendant lequel il fournit des défenseurs pour le siège. Cette durée est égale à deux fois son Niveau en mois. Si le nombre de défenseurs varie, la durée de résistance change elle aussi. Si le piège continue jusqu'à la fin du temps imparti, les défenseurs sont obligés de se rendre, vaincus par la famine. Les Personnages de Joueurs présents dans un château qui s'est rendu par manque de nourriture doivent réussir un jet de protection de Santé pour ne pas attraper une Fièvre, due aux horribles conditions de vie.

Voici les différents événements qui peuvent se dérouler au cours d'un siège:

Sorties: Le défenseur effectue une sortie avec une partie de ses Points de Troupes (ou tous). Une bataille normale est résolue. Si le défenseur inflige une Défaite ou une Retraite à l'assiégeant, le siège est levé. Les Points de Troupes du défenseur qui opèrent une Retraite peuvent rentrer dans le chateau. Les pertes seront récupérées comme dans un résultat Impasse **«.** Au cours d'une sortie, le défenseur doit combattre tous les Points de Troupes de l'assiégeant. Tous les Personnages des Joueurs de l'armée des assiégeants peuvent participer au combat, comme dans une bataille normale. Les guerriers de l'armée des défenseurs ont une probabilité d'être désigné pour la sortie égale aux Points de Troupes investis dans la sortie, divisés par le total de Points de Troupes du défenseur, multiplié par 100. Un défenseur peut tenter une sortie une fois par semaine.

Assauts: Si le défenseur ne tente pas une sortie, l'assiégeant peut lancer un assaut. Il peut utiliser toutou partie de ses Points de Troupes. S'il n'en utilise qu'une partie, les chances qu'un Personnage de Joueur soit impliqué sont calculées comme dans les Sorties.

Pour résister à un assaut, le défenseur ajoute le Niveau du château à ses points de Troupe. Il peut répartir ses perles comme il l'entend entre ses Points de Troupes et le château. Si le Niveau du château est réduit à zéro, il est détruit et ne peut plus être réparé.

Si l'assiégeant utilise tous ses Points de Troupes dans un assaut, et n'obtient pas au moins un résultat « Impasse », le siège est levé.

Réparation du château: Un défenseur peut tenter de réparer son château pour regagner les niveaux perdus. Une fois par semaine, après les événements ou les Tours de Bataille, le Commandant des défenseurs lance une CSB de Chikujo-jutsu. Un succès signifie qu'un niveau a été réparé. Un succès critique permet de réparer deux niveaux. Un échec critique interdit toute réparation ultérieure, Le Niveau d'un château ne peut jamais dépasser son score initial.

Corruption: Au début de chaque mois de siège, l'assiégeant peut tenter de réduire le château à sa merci en offrant des pots-devin. A chaque fois qu'il dépense 100 fois le niveau du château en pièces d'or, il Obtient une chance de 1% pour réussir sa tentative de corruption. S'il arrive à un chiffre de 100%, la corruption est automatique. Les points de pourcentage supérieurs à 100 donne la chance de réussite d'une corruption supplémentaire.

Dans une semaine ne comportant pas de Tours de Bataille ou une sortie, l'assiégeant ajoute *+ 1* par corruption réussie au résultat de son dé de Tour de Bataille. Dans une semaine avec un assaut, le nombre de corruptions réussies représente la chance sur 20 que les portes soient ouvertes à l'assiégeant. Dans ce cas, le défenseur ne peut plus ajouter le Niveau du château à ses Points de Troupes. Un résultat de 20 signifie qu'il y a eu un double-jeu: le défenseur peut doubler le niveau du château pour Cet assaut tous les autres effets de la corruption sont annulés pour le mois entier.

Assaut Ninja: L'assiégeant peut payer un groupe de Ninja pour qu'il lance une attaque sur le château. Un mois avant le moment de l'assaut, l'assiégeant loue les Ninja au prix de 200 pièces d'or par Niveau du château. Si le siège est levé avant 'attaque, l'assiégeant perd la moitié de la somme.

L'assaut Ninja remplace un assaut normal d'une semaine. Une famille de Ninja n'acceptera qu'un seul contrat par siège. Les Points de Troupes du groupe Ninja sont égaux à 2d3+ 1. Ils sont déterminés au moment de l'attaque. Les Ninja n'effectuent jamais de Retraite et ne tiennent pas compte du nombre de résultats « Impasse ». Ils ne cessent pas le combat à la tombée de la nuit. Les règles normales de bataille sont utilisées pour déterminer le résultat de l'assaut, Il existe une attaque spéciale: le groupe Ninja peut attaquer Soit le château lui-même (dont le Niveau est les Points de Troupes), soit les Points de Troupes défenseurs. L'assiégeant doit spécifier la cible au moment de l'attaque.

Un Personnage de Joueur Ninja appartenant à l'armée des Assiégeants peut participer à l'assaut. Il utilise les règles normales de participation à une bataille. Comme un groupe Nïnja combat jusqu'à ce qu'il soit détruit, il DEVRA trouver un moyen de survivre. Il reçoit un salaire en pièces d'argent égal à la moitié du prix payé pour le groupe en Or. Exemple: Silo groupe d'assaut coûte 400 F0, Le Ninja Personnage de Joueur recevra 200 FA.

2066.0 MOUVEMENT DES ARMÉES

Les armées (tout groupe militaire organisé de I 000 hommes ou plus) voyagent lentement. Le Mouvement de Base Stratégique 'd'une armée est de 3 hexagones (10 Ri) par jour en Plaine, de 2 hexagones par jour (environ 7 Ri) en Terrain Accidenté, et de
1 hexagone par jour en Montagne. Le mauvais temps réduit le mouvement de 1 hexagone. Ainsi, une Tempête en Montagne paralysera une armée, à moins qu'elle n'emprunte une route; elle pourra se déplacer dans ce cas de 1 hexagone/jour. Si une armée voyage la veille d'un combat, ses Points de Troupes sont réduits de 1d3 (traînards, fatigue, etc),

2070.0 TEMPS D'ÉCLIPSE

Le Temps dEclipse est l'échelle utilisée dans Bushido pour mesurer les périodes de temps relativement longues entre les aventures des Personnages des Joueurs. Des Etudes, des Tâches importantes, des Recherches ou d'autres travaux créatifs peuvent être menés pendant le Temps d'Eclipse. Si le Maître de Jeu autorise les déplacements sur de longues distances, en mer ou sur terre, quand les personnages ne sont pas impliqués dans un scénario k pourront avn'r lieu pPndant le Temps d'Eclipse.

Le Temps d'Eclipse disponible variera, mais un minimum d'un mois entre chaque aventure est la meilleure approche pour l'Etude et l'amélioration générale du personnage. Le calendrier de la campagne avancera assez vite, en compressant le temps de jeu en temps réel sur un rapport de 5 pour 1, ou mieux. Il est inutile de préciser que si une partie s'arréte au beau milieu d'une aventure, aucun Temps d'Eclipse ne sera accordé. En général, on utilise cette échelle de temps à la fin dune aventure, quand les personnages atteignent un endroit sûr, pour se reposer et préparer leur prochaine sortie.

Les personnages qui sont moins actifs pendant l'année du Rat (et nous sommes once moment au milieu de l'année du Tigre) doivent compter le Temps d'Eclipse écoulé. S'ils ont suffisamment d'argent, ils peuvent s'entraîner ou effectuer des recherches. S'ils appartiennent à un groupe, ils peuvent avoir des obligations à accomplir. S'ils sont sans argent, ils devront trouver un Emploi. Le Temps d'Eclipse, comme les Trésors, devra être très peu utilisé au début, jusqu'à ce que les joueurs se familiarisent avec le système. Mais jusqu'à maintenant, personne n'est devenu Miyamoto Mushashi parce qu'il avait quelques mois (Ou même une année) àperdre.

2071.0 EMPLOIS POUR JOUEURS

LES PERSONNAGES
DES

Même les héros ont besoin de manger. Bien que les aventuriers du Nippon essaient généralement de vivre grâce à leurs prouesses et leur intelligence, il y a des moments où la seule façon pour un voyageur de gagner un peu d'argent est de prendre un emploi temporaire.

Les Emplois sont classés en deux catégories dans Bushido: les Emplois

Dangereux et les Emplois Non-dangereux. Les Emplois Non-dangereux sont le plus souvent ennuyeux et mal payés. Le personnage passe le temps imparti à travailler et reçoit son salaire. Les Emplois Dangereux sont plus lucratifs, mais comportent certains risques.

2071.1 LA RECHERCHE D'UN EMPLOI

Un Emploi doit être recherché dans un lieu approprié, qu'il soit proposé par un employeur **OU** Ouvert aux travailleurs indépendants. Un Temple Contemplatif n'est pas vraiment l'endroit où un joueur professionnel trouvera du travail. Quand le Maître de Jeu estime que le personnage est dans un endroit où il peut raisonnablement trouver le type d'emploi qu'il recherche (les cités offrent tous les types d'emplois), il lance les dés comme s'il cherchait une marchandise de la classe de l'Emploi, dans un Lieu de ce Niveau. La recherche d'un Emploi se déroule sur un tour d'une semaine, Les travailleurs indépendants réduisent leurs chances de trouver un travail par 20. Un seul type d'emploi peut être recherché en une semaine

2071.2 LES TERMES D'UN EMPLOI

Généralement, les périolies d'engagement pour un Emploi sont calculées en mois. Dans le cas des Emplois Dangereux, il s'agit plus de missions précises que de longues périodes de travail.

Les employeurs demanderont toujours un engagement minimum de 2d3 mois. Le personnage devra utiliser son Statut pour être engagé pour une période plus courte ou plus longue.

Si un personnage quitte un emploi avant la f n de son contrat, le Maître de Jeu lance un dé sur la Table des Attitudes pour déterminer ta réaction de l'employeur. Un résultat de 20 ou moins (attitude défavorable) mettra le personnage sur une « liste noire », qui réduira ses chances de trouver un autre travail du statut social de l'employeur, dans la région. Un travail indépendant peut être abandonné à la fin de n'importe quel mois.

2071.3 EMPLOIS DANGEREUX

Ces Emplois sont très bien payés, mais les personnages risquent souvent leur vie. Ils ne sont pas tous accessibles à tous les personnages, bien que le Maître de Jeu puisse autoriser des exceptions. Yojimbo (garde du corps): accessible aux Bushi, aux Budoka et aux Ninja. Joueur professionnel ou voleur: accessible àn'importe qui, mais les non-Yakuza ou les indépendants risquent d'avoir des problèmes avec le gang local s'ils piétinent ses plates-bandes. Assassin/Espion: accessible aux Ninja. Exorcisme:
accessible aux Shugenja et aux Gakusho.

2071.3a Les Facteurs de Danger

Chaque Emploi de cette catégorie reçoit un Facteur de Danger et une Classe. Le salaire est égal au Niveau du personnage multiplié par le Facteur de Danger, en pièces d'argent. Le Maître de Jeu peut déterminer un nouveau Facteur de Danger au début de chaque mois, APRES que le joueur ait annoncé que son personnage a gardé l'emploi (il peut avertir le joueur de son intention de garder le secret ou non). Le Facteur de Danger est augmenté de 2 points pour les indépendants, mais le multiplicateur du salaire mensuel n'est pas r,todifié. Si le résultat d'un d20 est inférieur ou égal au Facteur de Danger, un Evénement Dangereux survient. Ce jet est effectué une fois par mois.

2071.3b Résultats des Événements Dangereux

Un Evénement Dangereux demande un lancer de dé sur la Table des Batailles. Le résultat peut être bénéfique ou nuisible. La colonne à consulter est déterminée aléatoirement.

Résultat d'un D20	Colonne de la Table des Batailles utilisée
01-08	Victorieux
09-10	Gagnant
11-12	Dans l'impasse
13-14	Perdant
15-20	Vaincu

Ajoutez le Facteur de Danger de l'emploi au résultat du d20.

Les personnages décident s'ils sont Courageux, Moyens ou Prudents avant de lancer pour déterminer la colonne utilisée.

Les effets de X T, REN, GREN, FUI et ENC dépendent de chaque Emploi. Les résultats LES et BLE ne sont pas modifiés, Ils représentent les dommages subis pendant l'emploi, mais le décompte se fait d'une façon différente.

Les dommages reçus pour tes résultats LES et BLE ne sont additionnés qu'à la f n de l'engagement. Ils ne sont pas soustraits des poins de vie du personnage pour une Rencontre durant l'engagement; il est indemne au début de l'événement. Les dommages théoriques servent plutôt à mesurer la « chance » du personnage. Quand le total de points de dommages subis par les LES et BLE peut rendre le personnage inconscient, celui-ci reçoit immédiatement un résultat ENC. Si les dommages atteignent le stade où il meurt, on considère qu'il a été tué pendant son travail. Ces dommages ne peuvent pas être» guéris», sauf si le personnage quitte son emploi pour une période d'au.moïns un mois. Il pourra alors entreprendre un autre travail avec une ardoise blanchie.

2071.3c Description des Emplois Dangereux

Assassin / Espion
Classe: C° Facteur de Danger: 2d5
Accessibles aux: Ninja
Les Ninja ne peuvent trouver un tel emploi que dans leurs bases. Leurs chances de trouver un emploi de classe C sont normales dans les bases de leur propre Clan. Diminuez les chances de 10 dans les bases alliées et de 20 dans les bases neutres, Les bases hostiles ne fournissent aucun emploi.
Maintenant, tout le monde doit avoir une bonne idée de ce que peut faire un Ninja.
Voici les résultats des Événements Dangereux.
X T: Valeur de Budo pour les meurtres dans la mission, Chaque tête vaut 1 point de Budo.
REN ou GREN: Le Ninja doit combattre un Bushi classique de niveau aléatoire. Soustrayez 20 au résultat des dés sur la Table d'intensité pour les GREN. Comme la rencontre signifie presque toujours que le Ninja a été découvert par une patrouille de gardes, Il y a 60% de chances que le principal adversaire soit accompagné de 1d3 Bushi classiques Communs.
ENC: La mission est un désastre total. Continuez à lancer les,dés sur la colonne « Vaincu » de la Table des Batailles jusqu'à ce que vous obteniez un résultat FUI (le Ninja s'est enfui), que le Ninja soit tué ou qu'il obtienne un autre résultat ENC. Dans ce dernier cas, Il a été capturé et honteusement exécuté. 1e Ninja réussit à s'enfuir, la mission n'a pas été remplie et devra être retentée le mois suivant avec + 2 au Facteur de Danger. Le Ninja ne recevra aucun salaire tant que sa mission n'a pas été accomplie.
FUI : Le Ninja a réussi sa mission et est parti sans que personne ne le voie. Ajoutez le Facteur de Danger à son Statut personnel.

Exorciste
Classe: B Facteur de Danger: 1d6
Accessibles aux : Shugenja. Gakusho
L'exorcisme est toujours un travail indépendant à moins que le personnage ne soit affilié à un Temple ou un Sanctuaire local. Il protège les gens des Esprits mauvais, des maladies provoquées par la magie, etc.
Voici les résultats des Événements Dangereux:
X T: Une réussite complète. Chaque « tête » permet de gagner une pièce d'argent supplémentaire.
REN ou GREN: L'exorciste est attaqué physiquement par un Etre Surnaturel hostile : un Shoryo (60%), un Oni (30 %) ou un Dai-Oni (10%). Pour les GREN, augmentez le Rang d'Esprit de l'Etre de 1d3.
ENC : Un Esprit au Rang égal au Facteur de Danger tente de posséder l'exorciste.
FUI: L'exorciste a vaincu un Esprit très puissant. Le Facteur de Danger est gagné en points de Shugenjo.

Joueur professionnel
Classe: D Facteur de Danger: 1d3 s'il est honnête; 1d6 s'il triche
Accessible à: toutes les professions
Le personnage peut jouer pour le bénéfice d'une maison de jeu ou comme joueur indépendant. Les Yakuza qui n'appartiennent pas au gang local peuvent être indépendants s'ils versent 25% de leurs gains au gang. Les joueurs travaillant pour une maison de jeu doivent être honnêtes. Les joueurs non-Yakuza doivent être indépendants.
Le joueur établit un point fixe de jeu ou se déplace de maison de jeu en maison de jeu, passant quelques heures dans chacune, àmoins qu'il ne travaille pour un établissement particulier.
Le Joueur lance une CSB de Jeu pour chaque mois. Il divise le nombre d'effet par 10, sans arrondir le résultat. Les joueurs honnêtes ajoutent leur Facteur de Danger à ce chiffre, risquant dole diminuer si la CSB a échoué (leurs gains diminueront aussi). Les joueurs qui trichent ajoutent la valeur absolue au Facteur de Danger, qui est toujours augmenté. Ce Facteur de Danger modifié est utilisé pour calculer le salaire mensuel, Il sert aussi à la détermination des Événements Dangereux.
Voici les résultats des Evénements Dangereux:
X T: Augmentez le salaire mensuel de 1d3 pièces d'argent par « tête ». Les Yakuza gagnent 1 point de On par tête « s'ils ont joué honnêtement ».
REN ou GREN: Une bagarre éclate avec un Yakuza (30%), un Bushl (10%), un Budoka (20%) classiques, ou avec un nombre d'hommes moyens égal au niveau déterminé surfa Table des Intensités (40%). Soustrayez 20 sur cette détermination pour GREN. Qu'ils aient tort ou raison, ils accusent le joueur de tricher.
ENC: S'il est honnête, ie joueur est obligé de quitter la région, car il a gagné une réputation d'escroc. Les conséquences sont les mêmes qu'un résultat ENC pour un Yojimbo. Les joueurs indépendants peuvent

rechercher un nouveau travail sans pénalité, mais devront se contenter de « traverser la ville » la prochaine fois. Cela ne marche pas pour les petites villes ou les villages.

Si le joueur triche, ses victimes lui sautent dessus. Il doit rembourser l'équivalent de 1d3 mois de salaire et est chassé de la ville. On lui promet plusieurs fractures s'il réapparaît dans une maison de jeu de la région,

FUI : Les pigeons ne verraient pas un mur, même s'ils se cognaient dedans. Doublez les gains du mois.

Voleur
Classe: D Facteur de Danger: 2d3
Accessible à: toutes les professions
Les voleurs sont toujours indépendants, à moins qu'ils n'appartiennent au gang Yakuza local. Les Yakuza indépendants n'appartenant pas au gang local peuvent opérer en toute tranqullité s'ils versent 25% de leurs gains au gang. Les voleurs Non-Yakuza n'ont pas droit à cette option, et travaillent à leurs risques et périls sur le territoire des Yakuza.
Voici les résultats des Événements Dangereux:
X T: Un Yakuza gagne 1 point de On par « tête » prise. Le nombre de «têtes» gagnées en un mois représente le pourcentage de chance de tomber sur un trésor de grande valeur. S'il obtient le pourcentage désiré, le voleur lance les dés sur la Table des Intensités. Un niveau 1 signifie qu'un Trésor.' Pauvre a été volé, niveau 2 «Moyen », etc. jusqu'au niveau 6 « Merveilleux ». Le Trésor a une valeur de Budo égale au nombre de têtes . Augmentez le résultat du dé sur la table des Valeurs de 10 par Niveau du Lieu au-dessous de . « A » c-à-d + 10 pour Classe B, + 20 pour Classe C, etc).
REN ou GREN: Le voleur a dévalisé la mauvaise personne ou le garde qui venait vers lui, Il combat un Bushi classique de niveau aléatoire. Soustrayez 20 au jet d'intensité pour les GREN.
ENC: Le voleur est arrêté I lisera emprisonné 2d3 semaines puis exécuté. Le Maître de Jeu doit laissey une chance d'évasion au personnage, peut-être écrire un mini-scénario, ou utiliser une série de jets de dés sur la colonne « Vaincu » de la Table des Batailles. Un deuxième résultat ENC signifie que le personnage a été éxécuté honteusement. Un résultat FUI le libère, mais Il devra immédiatement fuir les autorités et quitter la région.
FUI Le voleur a touché le gros lot, Son salaire est calculé en pièces d'or au lieu de pièces d'argent.
NOTE SUR LES JOUEURS ET LES VOLEURS: Les Indépendants qui n'ont pas passé d'accords avec le gang Yakuza local doivent vérifier tous les mois s'ils n'ont pas été découverts. Lancez 1d20. Si le résultat est inférieur ou égal au Facteur de Danger, ils ont été découverts par le gang. Lancez les dés sur la colonne « Vaincu » de la Table des Batailles, jusqu'à ce que vous obteniez un résultat ENC ou FUI.
Voici les résultats d'une découverte:
LES ou BLE: Comme pour tous les Emplois.
REN ou GREN : Un combat avec un Yakuza classique de niveau aléatoire. Soustrayez 20 au résultat des dés sur la table d'intensité pour les GREN. Si l'adversaire est tué, le gang risque de déclencher une Haine Héréditaire.
ENC: Le voleur est capturé parle gang. Il doit payer 90% doses gains TOTAUX, ou il sera tué.
FUI: Le voleur a échappé au gang, mais le voisinage est peut-être un peu malsain pour lui. Il a intérêt A s'en aller.

Yojimbo
Classe: C Facteur de Danger: 2d5
Accessible aux: Bushl, Budoka, Yakuza, Ninja
Les Yojimbo sont des gardes du corps, des mercenaires, pour les marchands, les boutiquiers, les aubergistes, etc. Ils assurent surtout la protection de leur employeur. Pour Cette raison, il ne peut pas exister de Yojimbo indépendant.
L'employeur s'attend à ce qu'un Yojimbo soit Courageux. Pour chaque mois où le personnage choisit le mode de conduite Moyen, il a 10% de chances d'être renvoyé. Pour une conduite Prudente, la probabilité sera de 25%, Les conséquences d'un licenciement sont expliqués dans le paragraphe ENC ci-dessous.
Les Yojimbo employés dans une cité ou une ville se doivent de respecter les lois sur le port limité de l'armure en public.
Voici les résultats des Événements Dangereux:
X T: C'est le nombre de victoires personnelles du Yojimbo, ou de combats évités par sa présence. Chaque « Tête » donne un bonus de 1d3 pièces d'argent et 1 point de On.
REN ou GREN: Rencontre d'un Bushi (60%)**,** d'un Budoka (20%) ou d'un Yakuza (20%) classiques. Son niveau est déterminé aléatoirement sur la Table des Intensités. Pour GREN, soustrayez *20 au* résultat *des dés.*
ENC: Le Yojimbo est renvoyé. Il n'est pas payé pour le mois écoulé, Il sera sur une liste noire pour la recherche d'emploi dans ce lieu, Il perd un nombre de points de On égal au Statut social de son employeur.
FUI : Le personnage reçoit un bonus pour la qualité de son travail, et double son salaire du mois.

2071.4 EMPLOIS NON-DANGEREUX
Ce sont des emplois plus sûrs mals moIns bien payés. Le salaire est faible, et est calculé d'après la CSB ou le jet de protection apparentés au travail. La CSB ou le jet de protection représentent le
salaire he1domadaire, en pièces de cuivre. Ainsi, un personnage avec un jet de protection de Force de 12 travaillant comme ouvrier recevra 12 pièces de cuivre par semaine, ou 36 par moIs (1 pièce d'argent, 6 pièces de cuivre).

Emploi	***Classe***	***Valeur du salaire hebdomadaire***
Artisant	C	CSB de l'artisanat
Baladin (avec la Magie)	B	CSB de Magie
Baladin (avec un Art)	D	CSB de l'Art utilisé
Chasseur	C	CSB de Chasse
Colporteur	A	CSB de Commerce
Courrier	D	JdP de Vitesse
Herboriste	B	CSB d'Herborisme
Médecin	D	CSB de Médecin. Physique
Ouvrier manuel	D	JdP de Force
Pécheur	D	CSB de Pêche
Scribe à la cour	A	CSB de Kanji
Scribe commun	D	CSB de Katakana
Scrib, officiel	B	CSB d'Hlragana
Videur	B	Capacité de Bagarre

Cette table ne présente que quelques possibilités. Des personnages plus Instruits peuvent occuper un Emploi utilisant plusieurs Compétences (exemple: Scribe officiel dans un Temple bouddhiste, en ajoutant les CSB d'Hiragana, de KanJi et de Théologie bouddhiste). Mais de tels emplois ne sont pas conçus pour permettre à un personnage de s'enrichir, et le salaire devra être raisonnable. N'oubliez pas qu'une personne travaillant dans un tel milieu devra payer toutes ses dépenses de sa poche pour vivre.

2072.0 CRÉATION DE NOUVEAUX SORTILÈGES
C'est une Tâche de Recherche, quand un joueur contrôlant un Shugenja a l'idée d'un nouveau sort, et que le Maître de Jeu l'autorise à l'intégrer dans sa campagne. Les règles d'utilisation du sort devront être établies à l'avance par le Maître de Jeu et le joueur. Le Maître de Jeu doit inclure le sort dans une École et déterminer la Connaissance Requise pour l'apprendre.

Le personnage inventant le sortilège doit accomplir trois Tâches. Elles ont une valeur de Tâche égale à la Connaissance Requise du nouveau sort et un Tour de Tâche d'une semaine. La première Tâche lui permet de trouver la théorie du Sort. La deuxième crée son Rituel d'apprentissage. La troisième constitue l'apprentissage réel du sort 'selon la méthode normale. Les Points de Tâche sont déterminés comme dans le chapitre 1073.5c (Guide du Joueur), pour l'Apprentissage des sorts. Créer un Rouleau d'Apprentissage pour un nouveau sort constitue une Tache totalement différente (voir ci-dessous).

Ce processus permet de gagner du Shugendo (consultez le paragraphe 1063.4a). Si le Shugenja « publie, le sort, qui devient alors accessible à tous les utilisateurs de magie, il recevra un nombre de points de On égal à la Connaissance Requise. Mais il a le droit de garder le Contrôle du sort, de ne l'apprendre qu'à quelques amis, et de ne pas le « publier ».

2072.1 L'ÉCRITURE DE ROULEAUX D'APPRENTISSAGE
Voici la forme de recherches magiques la plus populaire après la création de nouveaux sortilèges. Un Shugenja peut écrire des Rouleaux d'Apprentissage pour tous les sorts qu'il connaît. La Valeur de Tâche est égale à la Connaissance Requise du sort. Les points de Tâche sont obtenus par une CSB moyenne de l'École de magie du sort et de Calligraphie. Le Shugenja peut utiliser tous les styles d'Écriture qu'il connaît parfaitement.

Il n'y a pas d'augmentation des nombres d'effets pour la Tâche, mais les échecs ne ralentissent pas le travail. Un échec critique demande une CSB de base de Calligraphie, pour éviter que le rouleau ne soit détruit par une erreur d'inattention.

2073.0 RELIQUES MAGIQUES
La confection de Reliques Magiques, objets possédant une grande puissance, ne doit pas être considérée à la légère. Le Maître de Jeu a le droit d'interdire aux Shugenja de créer des Reliques Magiques, et sa décision est finale.

Voici les différents objets que peut créer un Shugenja:

Focus: Ils augmentent les pouvoirs d'un Shugenja pour le lancement d'un sort particulier.

Amulettes: Elles protègent leur porteur des attaques magiques.

Talismans: Ils ont le pouvoir de lancer un sort quand ils sont correctement utilisés.

Talisman: Il permet à son possesseur de lancer un Sort. N'importe quel personnage peut utiliser un Talisman s'il sait comment le faire fonctionner et quel sort il lance. Il choisit l'option Lancer un sort.., et effectue une CSB de Magie pour utiliser la Relique. Tous les autres jets nécessaires au fonctionnement du Talisman emploient les valeurs brutes du personnage, mals on ajoute le niveau du Talisman, à la place de celui de l'utilisateur, pour obtenir la CSB de base.

Le Shugenja accomplit une Tâche égale à la Connaissance Requise du sort placé dans le Talisman, pour chaque niveau de l'objet. Celui-ci ne peut pas dépasser son propre niveau. Les points de Tâche sont obtenus avec une CSB moyenne entre la CSB de Magie et de l'École du sort. Seule l'aide d'un Esprit permet d'augmenter les points de Tâche gagnés pendant un tour. Une fois que le Talisman a été.. programmé.. de cette manière, le Shugenja peut le charger.

Les Talismans utilisent des charges, une à chaque fois qu'ils sont employés. Le Shugenja accomplit une Tâche pour leur fournir des points de Pouvoir. Il n'y a pas de Valeur de Tache. Pour chaque Tour de Tâche, le Shugenja lance une CSB de Magie brute. S'il réussit, le Talisman reçoit un nombre de charges égal au niveau du magicien. La charge maximale d'un Talisman ne peut pas dépasser le score de Pouvoir du Shugenja qui l'a créé.

Quand un Talisman est complètement déchargé, il se détruit et tombe en poussière. Un Shugeî,ja qui connaît le sort placé dans le Talisman peut le recharger auparavant. Il doit lancer le sort de Liaison, comme s'il préparait l'objet depuis le début, Il peut alors recommencer le processus de chargement. Un échec critique sur l'un des Jets de dé détruit complètement le Talisman.

Armes: Aucun sort précis n'est lancé sur une arme. Voici les Écoles utilisées pour les enchanter:

Modificateur de dommages: École du Métal pour les armes en métal, du Bois pour celles en bois.

Modificateur de CSB : École du feu, sauf pour tes arcs et les f lèches qui utilisent l'École du Bois.

Modificateur de Défense: École de la Terre.

Arme utilisée comme Talisman: École de l'Eau pour le sort de Liaison. Suivez ensuite la procédure habituelle pour les Talismans, y compris le sort de Liaison de l'École du sort du talisman,

Les joueurs peuvent inventer d'autres enchantements pour les armes. Les armes qui s'enflamment seront enchantées par l'École du Feu, celles qui provoquent un empoisonnement par l'École de l'Eau. De tels enchantements doivent être créés avec une Tâche, avant d'être placés sur l'arme.

Quand le sort de Liaison a été lancé sur l'arme, le Shugenja accomplit la Tâche qui doit l'enchanter. La Valeur de Tâche est égaie à 20 fois le bonus de l'arme. Les points de Tâche sont obtenus par une CSB moyenne entre la CSB de Magie et le Eugei de l'arme. Exemple: pour enchanter une épée, on calcule la moyenne entre la CSB de Magie et le Kenjutsu.

Toutes les armes enchantées, même celles qui n'ont reçu qu'un sort de Liaison, sont considérées comme des armes magiques pour connaître la vulnérabilité de certaines créatures. Enchanter des armes dans ce but permet souvent aux Shugenja de gagner beaucoup d'argent.

Une arme peut être enchantée par un Shugenja. Elle augmentera la CSB et/ou les do\nmages de son utilisateur.

L'enchantement d'une Relique représente une Suite de Tâches très compliquées. Dans la plupart des cas, le Shugenja doit connaître le sort de Liaison de chaque École impliquée. Les objets devant être enchantés doivent être fabriqués parle Shungenja, ou achetés neufs.

Les objets enchantés doivent avoir une significatIon symbolIque correspondant au sort utilisé, ou être abstraits (anneaux, joyaux, etc). Une paire de sandales peut recevoir un sort qui augmente le déplacement ou la sureté du pied. Elles ne pourront sûrement pas servir à lancer des flèches de feu.

Une fois qu'il s'est procuré l'objet convenable, le Shugenja doit lancer le sort de Liaison de chaque École impliquée. C'est une Tâche, de valeur égale à la Connaissance Requise du sort de Liaison, et au tour de Tâche d'une semaine. Les points de Tâche sont obtenus par une CSB moyenne de Magie et de l'École utilisée. Si un Kami des Éléments d'une des Écoles est persuadé d'apporter son aide pour la Tâche, ajoutez son Rang aux points de Tache de chaque tour. Aucune autre augmentation ne peut être appliquée.

Les étapes suivantes dépendent de l'objet créé.

Focus: Il permet d'augmenter le Niveau du Shugenja quand il lance un sort. Sinon, Il augmente Sa CSB de Magie. Dès que le niveau du magicien a un effet surie sort, le Shugenja reçoit le bénéfice du Focus. Il dépense toujours du Pouvoir pour faire fonctionner le sort, mais Selon son niveau normal. Le bonus ne coûte aucun points de Pouvoir.

Le Shugenja doit Connaître le Sort pour lequel Il crée un Focus. Une fois que la base du Focus est préparée, le Shugenja accomplit une Tâche pour lui donner son bonus. La Valeur est égale à la Connaissance Requise du Sort, multipliée par le niveau que le Focus accorde comme bonus. Celui-ci ne peut pas dépasser le propre niveau du Shugenja. Les points de Tâche sont obtenus grâce à la Compétence de l'Ecole concernée.

Amulette: Les Amulettes les plus simples confèrent à leur porteur une Résistance à la Magie contre les sorts d'une seule École. Elles agissent tant qu'elles sont portées par leur possesseur. Le bonus maximum que peut conférer un Shugenja à l'amulette est égal à son niveau. La Valeur de Tâche est égale au score défensif de l'Amulette multiplié par 5, pour chaque École utilisée, Les Amulettes de plus grande valeur ont reçu les sorts de Liaison des cinq Écoles, et protègent donc leur porteur contre les sorts des Cinq Écoles. La rareté de ces Reliques est proportionnelle à la difficulté de leur création.

Les Reliques peuvent porter plusieurs enchantements. Un Talisman peut contenir plusieurs sorts, ou une arme peut être enchantée de différentes façons. On considère que chaque enchantement est accompli depuis le début. Même si deux sorts de l'École du Feu sont placés sur un Talisman, un nouveau sort de Liaison du Feu sera nécessaire au début de chaque enchantement.

Quand le Shugenja veut savoir s'il peut placer plusieurs enchantements sur une Relique, il le fait juste après avoir déterminé un enchantement. Lancez une CSB de Magie brute divisée par le nombre d'enchantements déjà placés sur l'objet. Si la CSB réussit, Il peut effectuer un nouvel enchantement. Ainsi, un Shugenja avec une CSB brute de 12, aura une CSB de 12 pour placer un deuxième enchantement, une CSB de 6 pour un troisième, de 4 pour un quatrième, etc.

2074.0 LES VÉRITÉS RELIGIEUSES

Un gakusho de l'une des deux religions peut tenter de créer une nouvelle doctrine religieuse, ou de trouver de nouveaux aspects dans celles qui existent déjà. Une telle étude constitue une tâche. Le Tour de Tâche est d'un mois. Les Points de Tâches sont obtenus avec la CSB moyenne de Théologie (appropriée à la religion du Gakusho) et de Méditation. Une Vérité à une valeur abstraite égale aux points de Tâche accumulés, qui peut influencer les efforts du Gakusho pour fonder une secte, un ordre ou un Sanctuaire.

Les Gakusho très instruits et de haut niveau (5ème ou plus) peuvent tenter d'unifier les deux religions nationales: le Shinto et le Bouddhisme. C'est la signification ésotérique du terme « Ryu-bushinto » la voie égale des Bouddha et des Kami, normalement utilisé pour définir la religion de l'homme moyen au Nippon.

La compréhension du vrai Ryobu-shinto est une Tâche religieuse très ardue. Le Gakusho doit d'abord trouver l'inspiration pour savoir comment conduire sa Tâche, Il réussit s'il obtient un résultat inférieur ou égal à son niveau sur 1d20. Il peut lancer le dé une fois par mois passé à méditer sur la question,

Quand il a trouvé l'inspiration, le Gakusho peut tenter de réconcilier les caractéristiques spirituelles des Bouddhas et des Kami. Il s'agit de deux Tâches, avec une Valeur de 20 points et un tour de Tâche de 1 semaine. La première Tâche utilise une CSB moyenne de Théologie Shinto et de Méditation. La deuxième une CSB de Théologie Bouddhiste et de Méditation.

Quand le Gakusho a formulé Ces connections divines dans son esprit, il commence une Suite de prières et de rites pour les deux panthéons, pour obtenir leurs bénédictions. Deux Tâches sont là aussi impliquées, chacune ayant une valeur de 20 et un Tour de Tâche de 1 mois. La première Tâche utilise une CSB moyenne de Magie et de Théologie Shinto, la deuxième une CSB moyenne de Magie et de Théologie Bouddhiste.

Après avoir fermement établi la nature unique des deux groupes de Dieux, le Gakusho doit expliquer cette doctrine par rapport au monde. Il faut accomplir une Tâche pour chaque Yoga. La Valeur de Tâche est de 20 points et le Tour de Tâche d'une semaine. On utilise la CSB moyenne de Méditation et du Yoga en question.

Quand toutes ces Tâches sont accomplies, la vraie nature du Ryobu.shinto est révélée.

Le Gakusho est maintenant prêtre dans les deux religions. Il reçoit beaucoup de On et de Shugenjo pour les Tâches accomplies. Les actions qui constituent un Péché (ou une Souillure) pour une seule des religions n'affectent plus le Gakusho. Il a droit à toutes les actions permises aux Gakusho d'une seule des religions. Exemple: i1 ne reçoit pas de souillure quand il soigne un malade, ce qui est le cas pour un clerc Shinto; Il reçoit aussi le bonus pour la Compétence Médecine comme les Gakusho Bouddhistes, et gagne du On pour son aide miséricordieuse comme tout

bonze bouddhiste.
Le désavantage du Ryobu-shinto est que s'il embrasse publiquement cette doctrine, il reçoit l'hostilité des sectes établies des deux religions. Cela peut aller jusqu'à la persécution par la violence du prêtre et de ses suivants.

Si un Gakusho épousant le Ryobu-shinto fonde une secte ou une institution religieuse, elle sera à moitié bouddhiste dans ses aspects extérieurs. En réalité, ses concepts sont fondés sur le Zen, ses pratiquants et ses monastères. Ils serviront de modèle pour le jeu.

2075.0 LE MARIAGE

Les mariages entre les Personnages des Joueurs, ou entre un Personnage de Joueur et une Personnalité Personnage-non-joueur, dépendent des événements de la Campagne, et sont laissés à la discrétion du Maître de Jeu et des joueurs impliqués. Ce chapitre traite des mariages arrangés par des personnes bien établies dans la société. Mais il est certain que les Personnages des Joueurs féminins ne voudront d'aucun de ces mariages, car la femme y est totalement soumise aux volontés de son époux. Les règles Suivantes sont donc totalement orientées pour le Personnage de Joueur masculin, et l'établissement de son foyer.

2076.1 L'ÉPOUSE

« Épouse » est une « profession » de PNJ. Une Épouse est un « homme » moyen dont certaines caractéristiques sont déterminées secrètement par le Maître de Jeu. Elle possède un « niveau », obtenu par un jet de dé sur la colonne des Intensités de la Table de Valeur des Trésors. Les Épouses connaissent toutes les Compétences à bonus des femmes et de leur caste.

Le Maître de Jeu lance un dé sur la Table de l'Attitude Initiale pour déterminer la nature générale de l'Épouse.

Un résultat «Désastreux» indique une Épouse Indigne, qui dilapidera l'argent de son mari et le compromettra par des liaisons amoureuses. Ajoutez 30 au jet d'intensité et soustrayez 50 aux chances de Conception (paragraphe 2073.4).

Un résultat inférieur à Neutre indique une Mauvaise Épouse, une femme peu adaptée au mariâge et qui rendra son mari malheureux, ainsi qu'elle-même. Ajoutez 10 au jet d'Intensité et soustrayez 20 aux chances de Conception.

Un résultat Neutre indique une Épouse Moyenne: bonne ménagère, compagne agréable, mère dévouée. Les résultats des dés ne sont pas modifiés.

Un résultat supérieur à Neutre Indique une Bonne Épouse, aimante et loyale, économe et fertile. Soustrayez 10 au jet d'Intensité et ajoutez 15 aux chances de Conception. Le Statut de Groupe de son mari est augmenté de 5 points.

Un résultat Excellent indique une Épouse Excellente. Soustrayez 30 au jet d'intensité, ajoutez 20 aux chances de Conception et 10 au Statut de Groupe de son mari. Une Épouse Excellente sera très sage, et son époux ferait bien de suivre ses conseils. Au cours d'une aventure, il peut aller la voir, lui expliquer les faits et lui demander son avis (le Maître de Jeu lui donnera un indice sur la nature de l'aventure). Il peut aussi utiliser son avis une fois par mois pour ajouter 10 à son Statut lors d'une tentative d'influence.

Voici la classification des Compétences des Épouses:

Classe 1: Commerce, Naginatajutsu si elle est Buke.
Classe 2: 1d3 Arts Fins; Compétences à bonus des femmes.
Classe 3: Compétences à bonus de sa caste.

Les Compétences des Épouses Indignes peuvent être réduites d'une classe. Les Épouses Excellentes augmentent leur Compétences d'une classe; les compétences de classe 1 reçoivent une CSB brute de 19.

2075.2 L'ARRANGEMENT OU MARIAGE

Un marieur (baishakunin) est contacté pour s'occuper du problème. Il reçoit un salaire égal au Statut Personnel de son client en pièces d'argent (Heimin) ou en pièces d'or (Buke). La recherche d'une Fiancée demande 2d5 mois. Si le baishakunin reçoit plus d'argent ou des cadeaux, le jet d'Attitude Initiale est augmenté (+ 1 par 10 pièces supplémentaires, de la valeur appropriée à la caste du client). Le mariage a lieu 2d3 mois après que l'Epouse ait été trouvée.

2075.3 COUT DU MARIAGE ET DOT

Le coût du mariage est égal au Statut Social du marié en pièces d'argent. S'il paie en pièces d'Or, il gagne un nombre de points de On égal à son Statut Social. Utilisez la Table des Récoltes du paragraphe 2082.7. Multipliez le Coût du mariage par le modificateur ainsi déterminé pour connaître la dot de la mariée. Le Maître de Jeu peut utiliser une autre méthode: la mariée a une dot correspondant à un Trésor dont la composition est déterminée aléatoirement (Moyen pour les Heimin, Riche pour les Buke), en prenant son niveau comme « valeur de Budo ».

2075.4 LES ENFANTS

Le mari peut passer une ou plusieurs semaines de Temps d'éclipse en vie familiale. A la fin de cette période, ou toutes les trois semaines, si elle est plus longue, lancez les dés pour les chances de Conception. Voici le calcul des chances pour qu'une Epouse devienne enceinte:1% multiplié par la somme des Attributs de Santé de l'Épouse et du mari, plus les modificateurs de fertilité dépendant de la qualité de l'Épouse, plus 5% par semaine consécutive de vie familiale, plus les modificateurs d'intervention divine (Pouvoir Fertilité / Naissance), plus (50%) ou moins (50%) le résultat de 2d6.

S'il y a conception, la naissance aura lieu 28 semaines après. Les risques de fausse-couche ou d'enfant mort-né sont de 20%, moins le nombre d'effet d'un jet de protection de Santé de la mère, moins son modificateur de Conception, moins le niveau d'un docteur ou d'un Gakusho bouddhiste (maximum 10%)**,** moins les effets du pouvoir Fertilité / Naissance. Que la naissance soit réussie ou non, la mère a 5% de chances de mourir pendant l'accouchement. Elle peut être ressuscitée, mais pas les enfants morts-nés.

Il y a 50% de chances d'avoir une fille ou un garçon. L'éducation d'un enfant coûte 1 pièce d'or par an (un Maître de Jeu créatif peut trouver d'autres dépenses).

2075.5 LES ÉPOUSES ET LE REVENU

Les Epouses Moyennes, ou mieux, permettent d'augmenter les revenus de leur mari (pas le butin 1). Le revenu est augmenté d'un facteur égal à leur CSB de Commerce multiplié par 1%, pour une Epouse Moyenne, 2% pour une Bonne Épouse, et 3% pour une Excellente Epouse. Les Mauvaises Epouses ou les Epouses Indignes diminuent de 1d6x5% le revenu familial annuel, en lançant un nouveau dé tous les ans.

2075.6 LE DIVORCE Et LE SCANDALE

Un mari peut divorcer quand il le désire. S'il n'a pas de bonnes raisons, on considère que c'est un acte inélégant, et il perd 1d10 points de On par niveau de son Épouse. Les chances de trouver une raison pour répudier une Mauvaise Épouse ou Épouse Indigne sont égales au pourcentage de revenus qu'elle a perdu pendant l'année. Trois enfants morts-nés consécutifs ou une fausse-couche permettent aussi de divorcer sans déshonneur, mais dans le cas d'une Épouse Moyenne, ou mieux, on considère qu'il est plus correct de prendre une concubine pour avoir des enfants.

Il y a 10% de chances par an qu'une Epouse Indigne prenne un ou plusieurs amants. Si cela est découvert, le mari perd autant de On que s'il avait divorcé sans bonnes raisons. Le mari trompé a le droit de tuer sa femme et son amant. Les Femmes Indignes qui ont une liaison peuvent quelquefois comploter avec leur amant pour assassiner leur mari (à la discrétion du Maître de Jeu). Généralement, cela n'a lieu que si personne ne découvre la liaison après un an. La probabilité que le complot Soit découvert est de 1% par semaine de vie familiale, cumulatifs.

2076.0 LES VOYAGES

Tous les voyageurs ne rencontrent pas des brigands ou d'horribles monstres sur leur chemin. Le Maître de Jeu peut autoriser les Personna9es des Joueurs à voyager sans danger pendant le Temps d'Eclipse. On admet que le déplacement est plus prudent, et le MB de base est divisé par deux pour le voyage sur terre. Le voyage à travers les montagnes ou les lieux déserts sera impossible, à moins d'emprunter une route. Le voyage par la mer est autorisé, Il coûte 1 pièce d'argent par hexagone de côte, et 2 pièces d'argent pour chaque hexagone de pleine mer séparant deux points. Un bateau avancera de 2d2 hexagones par jour. S'il approche d'une cité, il a 20% de chances par niveau de la ville de s'arrêter pour faire relâche pendant 1d4 jours. Le Maître de Jeu peut préparer des Tables de Rencontre maritimes. Les Rencontres humaines seront constituées de différents types de vaisseaux. Il peut s'agir aussi de Tempêtes, de monstres marins, d'Etres Légendaires ou Surnaturels habitant la mer. Le combat naval se résume à un abordage, puis à une lutte au corps-à-corps.

2077.0 LES ŒUVRES D'ART

Les Personnages peuvent entreprendre une Tâche pour créer une œuvre d'Art pendant le Temps d'Éclipse. Le Maître de Jeu leur permet de travailler pendant 3d3 Tours de Tâche, de 5 jours ou une Semaine. Les points de Tâche accumulés représentent la valeur de base de l'objet. Pour déterminer la valeur en pièces, Soustrayez ce chiffre de 100 et consultez la colonne Valeur de ta Table de Valeur des Trésors Vous pouvez ainsi déterminer les dés à lancer pour la vente de L'fœuvre d'Art. A ta f in de la Tâche, lancez une CSB brute de L'Art utilisé. Si elle échoue, il s'agit d'une œuvre d'Art commune (un échec critique signifie qu'elle n'a aucune valeur). Un succès indique une œuvre d'Art Semi.précieuse. Une réussite critique indique une tœuvre d'Art Précieuse.

2080.0 L'APPARTENANCE A UN GROUPE

La société du Nippon offre de nombreuses opportunités aux solitaires, comme à ceux qui aiment travailler au sein d'un groupe. Certains aspects de cette culture pour les groupes ont été évoqués dans le livret 1. Nous examinerons aussi comment l'appartenance à un groupe peut affecter le Personnage d'un Joueur. Quelles obligations doit-il remplir ? Quels bénéfices en retire-t-il?

Les membres d'un groupe sont logés et nourris, mais pas d'une façon luxueuse. L'Entrainement pour les Compétences spéciales du groupe est gratuit. Un Entraînement de grande qualité est accessible aux personnes qui utilisent leur Statut de Groupe pour influencer les meilleurs professeurs, et être reçus dans leur cours. Le Maître de Jeu doit créer les ressources de chaque groupe dans sa campagne. Voici quelques suggestions:

Clan Ninja

Les clans Ninja offrent à leurs membres des cachettes, des bases d'entraînement, des ateliers de fabrication pour les équipements spéciaux, la vente de ces mêmes équipements, et de temps en temps du repos, à l'abri du danger constant particulier à la profession. Les Ninja de haut rang (Chunin, Jonin) reçoivent un revenu pour leurs activités. Les autres peuvent trouver un Emploi avec de plus grandes chances de succès et un Facteur de Danger réduit. L'Entraînement est gratuit dans les bases, pour les membres dont le rang est supérieur à « Ancien ».

Clan Samouraï

Les membres d'un clan samouraï reçoivent un revenu (consultez le chapitre 2082.2, p.48). L'entraînement dans les Écoles appartenant au clan est gratuit. Elles comprennent souvent une académie de gentilshommes. Les chevaux, les armures, et les armes d'usage personnel sont achetés avec une réduction de 20% sur le prix normal. Les samouraï avec un rang de « Régisseur », ou plus, peuvent arborer leur propre « Mon », emblème héra1dique, sur leurs vêtements et leur armure. Les membres inférieurs portent l'emblème de leur maître.

Gang Yakuza

Les gangs Yakuza offrent le logement et la nourriture, un lieu pour jouer, des emplois à faible risque, et une certaine protection devant la loi. Les membres de haut rang peuvent recevoir de l'Oyabun le contrôle d'un territoire, comme un «Caporegime» de la Mafia, Ils reçoivent un pourcentage des prises sur leur territoire en contrepartie d'un revenu régulier pour l'Oyabun. Les Yakuza reçoivent un entraînement gratuit dans tous les Écoles clandestines du gang (voir chapitre 2057.0).

Institutions religieuses

Les Temples et les grands Sanctuaires offrent le logement àleurs membres, et un revenu pour les Abbés, les Prieurs, et les prêtres les plus influents. L'Entraînement dans les Compétences enseignées par l'institution est gratuit pour les moines de l'ordre. L'appartenance à une secte ou à une école garantit un bon accueil auprès des autres moines, quand on demande l'hospitalité pour la nuit.

Ryu

Les étudiants qui résident dans une École Martiale, d'Arts Martiaux ou Spécialisée, et qui constituent le centre de la vie d'un Ryu, sont logés et nourris gratuitement, entraînés avec une réduction, ou gratuitement s'ils sont au moins «Régisseurs». Les étudiants avancés (capables d'enseigner) reçoivent un petit revenu pour leurs cours donnés aux élèves les plus jeunes ou les moins expérimentés.

Si un personnage veut quitter un groupe, il doit utiliser son statut pour demander sa liberté auprès du Chef du groupe. S'il part sans en avoir reçu la permission, il perd un nombre de points de On égal à son score de Statut dans ce groupe. Il peut y avoir d'autres complications (comme une Haine Héréditaire). Exemple : Si un personnage quitte un Ayu et commence à enseigner les techniques secrètes de l'École, il risque devoir un jour à Sa porte quelques-uns de ses anciens amis venus pour le tuer.

2081.0 OBLIGATIONS ENVERS LE GROUPE

Pour chaque mois d'Éclipse .(ou une fraction de ce nombre), le personnage vérifie s'il ne doit pas remplir des obligations envers son groupe. Lancez une CSB de Statut de Groupe. S'il réussit le personnage est appelé pour accomplir un travail pour son groupe. Le Maître de Jeu devra improviser quelque chose, préparer un scénario ou utiliser les Tables de Rencontres. S'il ne trouve rien d'intéressant, il peut toujours utiliser un événement « Devoir ».

Un membre du groupe est toujours obligé d'obéira son Chef, ou a ses délégués. Ainsi, vous pouvez envoyer à volonté les joueurs dans un scénario préparé, mais n'abusez pas de votre pouvoir pour les expédier vers une mort certaine.

2082.0 REVENUS, FIEFS, ET TERRITOIRES

Certains groupes donnent à leurs membres un revenu, des terres ou le contrôle d'un territoire. Il existe deux classes générales de revenus: le revenu d'un Samouraï, avec le contrôle légal de la terre et de sa production et les autres revenus, avec un dividende et un statut de « patron » local.

2082.1 REVENU D'UN SAMOURAÏ

Un Samouraï au service d'un Daïmyo peut recevoir son revenu sous deux formes. Les membres inférieurs du Clan reçoivent un dividende annuel, en fait un salaire. Cela leur permet de payer leur logement, et de s'acheter des armes et une armure. Des dividendes élevés obligent le samouraï à entretenir un certain nombre d'hommes d'armes.

Le samouraï de haut rang reçoit un fief à la place d'argent, Il contrôle ainsi directement des terres, des villes et leurs habitants, Il doit y faire régner la loi, développer ses ressources pour son Clan, et commander les troupes levées dans cette région.

2082.2 LES DIVIDENDES

Ils sont calculés en pièces d'or par an. Le paiement est effectué mensuellement, en pièces d'argent. Ainsi, un samouraï avec un revenu annuel de 10 pièces d'or recevra 10 pièces d'argent par mois. Les augmentations prennent effet le mois où elles sont reçues. Le dividende comprend une demeure dans une capitale provinciale et une petite équipe de serviteurs non-combattants. Sa taille sera de 2 pièces plus 1 pour 10 points de Statut de Groupe. N'oubliez pas qu'un grand jardin est toujours adjoint à la maison.

Le dividende de base est de 1d3 par niveau du Samouraï, plus 1d3 supplémentaires par 10 points de Statut de Groupe dans le clan. Le Daïmyo augmentera le dividende pour récompenser les actions de son suivant. Pour déterminer le total de l'augmentation, utilisez la colonne des Valeurs de la Table des Intensités, en soustrayant le Statut de Groupe du Samouraï au résultat des dés. Cela vous donne le type de dés qu'il faudra lancer. Le Daïmyo peut aussi accorder une augmentation directe.

Pour chaque groupe de 10 pièces d'or de dividende, au-delà du premier groupe de 10, le Samouraï doit prendre un suivant à son service. Ainsi, pour un dividende inférieur à 20 pièces d'or, le suivant doit seulement être au service de son Daïmyo. Pour 20 à 29 pièces d'or, le Samouraï doit engager un suivant pour son Service. De 30 à 39 pièces d'or, il devra fournir deux suivants, etc.

Les Personnages-non-joueurs engagés comme Suivants sont des Samouraï de Rang Bas, des Bushi classiques communs de niveau 1. Ils sont payés 2 pièces d'or par an, mais un meilleur salaire améliorera leur loyauté. De plus, la première fois qu'il engage un suivant, le Samouraï doit lui fournir les objets Suivants:

Une armure de samouraï de Classe d'Armure 4.	132 Pa
Un Dai-sho de qualité Moyenne	175 Pa
Un Dai-kyu de Puissance correcte (généralement 2)	40 Pa
Un carquois et 24 flèches feuille-de-saule	3,2 Pa
Un Yari de qualité Moyenne	12 Pa

TOTAL : 362,2 pièces d'argent (30 Po, 2 Pa et 6 pièces de cuivre)

Un Samouraï peut entretenir une armurerie pour diminuer le coût de l'équipement de ses suivants. Un lot de 10 équipements complots, ou plus, vaudra 250 pièces d'or (25 Po la pièce). Les armes et l'armure des suivants décédés peuvent être «recyclés». s'ils survivent à leur possesseur, et redistribués aux hommes engagés pour remplacer les morts.

Théoriquement, un homme sur quatre devra être à cheval, mais cela risque de coûter très cher, et est laissé à la discrétion du Daïmyo (c à d le Maître de Jeu).

Les suivants de plus haut niveau sont payés sur une base annuelle de deux fois leur niveau en pièces d'or (5 fois leur niveau pour des PNJ qui ne sont pas des hommes communs). Réduisez le coût de l'équipement initial pour les suivants au-dessus du 1er niveau de 20% multiplié par leur Niveau 1. On admet qu'ils possèdent déjà un certain équipement.

2082.3 LES FIEFS

Les fiefs sont des terres données au Samouraï par son Daïmyo. Le Samouraï le gère pour lui, en recevant une part dosa production comme salaire. Les fiefs sont mesurés en Ri carrés, que l'on appellera simplement 'Ri' par la suite.

2082.4 CREATION DU FIEF

La taille d'un fief est égale à la CSB du Statut de Groupe du Samouraï, plus 2d6 Ri. Les augmentations de la taille du fief sont calculées comme pour les dividendes.

Il y a à peu près 10 Ri dans un hexagone de la carte de Bushido. En gardant ce chiffre à l'esprit, localisez le fief sur la carte. Comme le terrain à l'intérieur des hexagones n'est pas toujours le même, vous devrez faire attention à la proportion de plaines, de terrain accidenté et de montagnes, car cela influencera la productivité des terres.

Les Hauts-Lieux d'un fief sont déterminés comme suit:

Cités: Les cités de classe A à D sont indiquées sur la carte. Toute cité placée sur la frontière du fief en fera partie. Il est rare que le Daïmyo donne de tels possessions aux autres. Si c'est le cas, le Samouraï en question a au moins un rang de « conseiller » dans le clan.

Villages: Dans les régions du Nippon les plus développées, il y aura un Village pour 5 Ri. Dans les zones moins développées, la proportion tombe à 1 pour 10. Les régions sous-développées ne possèdent aucun village. Les villages sont de classe E (60%*)* ou F (40%.*)*. Si le fief se développe, il gagne plus de villages.

Autres Lieux: Pour chaque groupe de 20 Ri (ou une fraction de ce nombre), de chaque type de terrain du fief, lancez une fois les dés sur la Table de Rencontre des Lieux (chapitre 2050.2, p.34). Ainsi, un fief de 20 Ri, occupant 15 Ri de plaines et 5 Ri de terrain accidenté, recevra deux lancers de dés, un pour les plaines et l'autre pour le terrain accidenté. Cela permet d'identifier les centres d'intérêt du fief : Châteaux, Villages supplémentaires, Ecoles, Institutions Religieuses, etc. Si un Lieu précis risque de dépasser les ressources du fief, le Maître de Jeu peut diminuer son Niveau. Relancez les dés selon les besoins quand le fief s'accroît.

Châteaux: La probabilité qu'un fief contienne un château est égaie à sa taille en Ri, en pourcentage. Tout château obtenu grâce à la Table des Lieux est ajouté (voir ci-dessus). Tout château supplémentaire devra être construit par le Samouraï qui contrôle le fief. Il doit tout d'abord en demander la permission à son Daïmyo, en utilisant son Statut pour l'influencer.

S'il n'y a pas de château dans le fief quand il est établi, et si on n'on construit pas, alors si le fief est agrandi relancez le pourcentage pour un château, en utilisant la nouvelle taille du fief.

Pour un château obtenu grâce à un pourcentage réussi, soustrayez la taille du fief en Ri du résultat des dés servant à déterminer son niveau. Le niveau maximum de ces châteaux est égal à 5. Le plus grand château du fief est le centre du gouvernement.

2082.5 REVENU DES FIEFS

La base de revenu d'un fief est le nombre de Ri productifs qu'il contient. Le nombre total de Ri d'un type de terrain, multiplié par le modificateur de Terrain, détermine le nombre de Ri productifs dans le fief.
Voici les modificateurs de Terrain:

Plaines	0,8
Terrain accidenté	0,4
Montagnes	0,2

Les Ri productifs reçoivent une valeur en Koku par an (1 Koku = **1** pièce d'or), et entretiendront un nombre donné de troupes. Ces chiffres varient selon la qualité des récoltes. Les Modificateurs de Récolte sont donnés dans le paragraphe 2082.7., p.49
Voici comment sont calculés le revenu et les Points de Troupes :

Ri productifs x Modificateur de Récolte x 200 = Revenu en pièces d'or
Ri productifs x Modificateur de Récolte x 0,25 = Points de Troupes levés.

(Le revenu d'un Daïmyo est égal à deux fois le revenu de son vassal, si cette information est nécessaire. Mais il ne reçoit pas automatiquement des points de troupes, sauf sur ses terres personnelles, et devra lever des troupes ou engager des mercenaire.

2082.6 LA GESTION D'UN FIEF

La gestion d'un fief demande certaines dépenses, calculées annuellement tout comme le revenu. La liste suivante donne les principales dépenses.

Amélioration des Villes: Le vassal peut créer de nouveaux villages de classe F, ou provoquer la croissance des cités, des villes ou des villages existants. Le Sarnourai (ou le Daïmyo) annonce la somme qu'il investit dans le projet. Pour chaque (100 pièces d'or x prochain Niveau du lieu) investis, il y a une chance cumulative de 1% que le Lieu gagne un niveau. Le pourcentage est lancé chaque année, même si aucun nouvel investissement n'est effectué. L'augmentation du niveau surviendra après (2d6 fois le nouveau niveau du Lieu) mois. Les taxes pourront être levées à la fin de l'année où la croissance a eu lieu.

Construction d'un château: La construction ou l'amélioration d'un château coute 5000 pièces d'or par mois de construction. Chaque niveau demande une construction de 2D2 mois. Les châteaux partiellement achevés peuvent être utilisés avec leur niveau actuel, mais s'ils sont assiégés, toute la construction du mois en cours est détruite. Pour l'agrandissement d'un château, le temps de construction du premier niveau additionnel est de 2d3 mois.

Institutions religieuses: La présence d'un Temple ou d'un Sanctuaire de classe A à D diminue les ressources du fief. Ces institutions coûtent 1d3 x 50 pièces d'or par niveau et par an. Une tentative de diminution du niveau du Temple/Sanctuaire augmente le
Facteur de Révolte du fief de 5 fois le Niveau du Lieu. Les ordres militaires doivent être réduits par la force dans de toiles situations.

Maintenance des routes: Les vassaux doivent entretenir les routes principales et secondaires qui traversent leur fief, pour chaque hexagone contenant une route. Les routes principales coûtent 500 pièces d'or par an, les routes secondaires 100 pièces d'or par an. Si le Samouraï n'entretient pas les routes, le Daïmyo peut ne pas s'en rendre compte. On admet qu'il y a une chance cumulative de 20% par an que le mauvais entretien des routes soit remarqué. Le vassal perdra alors 25 points de On et 1d6 points de Statut de Groupe.

Maintenance d'un château: La maintenance d'un château coûte 1 000 pièces d'or par niveau et par an. Cela paye l'approvisionnement normal, les serviteurs et les réparations. La garnison n'est PAB comprise. Les propres troupes du Samouraï, ou celles qui lui sont accordées par le Daïmyo, doivent être envoyées spécifiquement pour la garnison du château, si l'on veut qu'il soit correctement défendu.

Monstres célèbres: La présence d'un monstre célèbre ou d'un Lieu de Mystère dans un fief peut diminuer ses revenus, car les paysans de la région sont trop terrifiés pour travailler correctement. Une telle menace réduira le revenu du vassal de 1d100 fois la valeur de Budo du monstre principal, en pièces d'or. Les « monstres » peuvent être des gangs de bandits, des Bakemono, des Oni, des lieux hantés, etc.

Police secrète: Chaque groupe de 100 pièces d'or dépensées réduit le Facteur de Révolte de 1 point, en maintenant une force de police.et d'informateurs. Si une Révolte survient, augmentez les Points de Troupe de la somme dépensée pour la police secrète / SOC.

Recrues locales: Les paysans peuvent être recrutés et réquisitionnés. La création d'un Point de Troupes coûte 1.500 pièces d'or. On peut lever un point de troupes par Ri productif du fief. Le Facteur de Révolte est augmenté de 1d3 par point de troupes levé. Le nombre de troupes levées est ajouté au résultat des dés pour la détermination du Modificateur de Récolte.

Troupes mercenaires: Les Troupes Mercenaires ne sont payées que lors des batailles. Elles coûtent 1 500 pièces d'or par Point de Troupes, par bataille gagnée. Il y a une chance cumulative de 30% par bataille que des mercenaires mal payés se révoltent, et se retournent contre leur employeur. Les troupes mercenaires perdent ld3 x 10% de leurs forces par bataille gagnée, et sont totalement détruites dans les batailles perdues. Consultez le chapitre 2091.0, p.51 pour l'acquisition et la maintenance des troupes.

2082.7 LES MODIFICATEURS DE RÉCOLTE

Les Modificateurs de Récolte sont déterminés pendant le calcul du revenu, fis permettent aussi de Connaître le Facteur de Révolte de base. Les mauvaises récoltes augmentent le mécontentement, et les bonnes le diminue. (Le Maître de Jeu doit déterminer l'étendue de l'épidémie. Des méthodes de contrôle de la maladie trop brutales peuvent augmenter le Facteur de Révolte.)

Résultat du dé	**Qualité**	**Modificateur**	**Facteur de révolte**
01	Incroyable	1,8	-20
02-10	Abondante	1,5	-10
11-20	Bonne	1,2	-5
21-80	Moyenne	1	0
81-90	Pauvre	0,8	10
91-99	Mauvaise	0,5	20
00	Famine	0,2	30

Autres facteurs:

Intervention surnaturelle (Pouvoir Fertilité/Champs)	Consultez le chapitre 2016.3, p.18
Par mois du guerre dans le fief	-0,1
Par mois de Révolte dans le fief	-0,1 x niveau de l'évênement / 2)
Epidémie dans le fief	-0,1 à -0,6

(Le Maître de Jeu doit déterminer l'étendue de l'épidémie. Des méthodes de contrôle de la maladie trop brutales peuvent augmenter le Facteur de Révolte).

2082.8 AUTRES SOURCES DE REVENUS

Le vassal possède d'autres sources de revenus:

Péages: Chaque hexagone du fief contenant une route principale ou Secondaire (consultez la carte) permet de placer un péage. La personne qui prélève un péage reçoit 1d3 pour chaque niveau qu'il a atteint. Le résultat de ces dés multiplié par 50 représente le revenu en pièces d'or pour les

routes principales. Il est multiplié par 25 pour les routes secondaires. Le total des dés est ajouté au Facteur de Révolte.

Investissement: Le vassal peut investir une partie de son revenu annuel Lancez une nouvelle fois les dés sur la table des Modificateurs de Récolte pour déterminer le résultat de l'investissement. Le personnage peut soustraire du résultat des dés le nombre d'effet du CSB de Commerce. C'est la seule forme de Commerce qui ne Coûte aucun point de On à un Buke. La somme investie est multipliée par le modificateur de Récolte, pour obtenir le nouveau total dû à la transaction. Des sommes considérables peuvent être gagnées ou perdues de cette manière.

2082.9 REVENU DES NON-SAMOURAÏ

Les membres inférieurs de groupes différents des clans de samouraï ne reçoivent pas de revenu fixe, Ils peuvent rechercher un Emploi convenant à leur groupe avec un bonus de + 20 sur les chances de trouver un Emploi, et un malus de -2 surie Facteur de Danger. Les Emplois Non-dangereux reçoit un bonus de + 5 pour la détermination du salaire et la recherche de l'emploi.

Les Yakuza et les Ninja de haut rang surveillent les activités de leur groupe dans certaines régions. Une zone urbaine sera mesurée en quartiers et une zone rurale, centrée sur un village, en Ri.

Les Yakuza recevant un territoire doivent reverser une partie de leurs gains à l'Oyabun (il gagnera deux fois le revenu de ses suivants). Si le gang est de type Otokodate (les « Robins des Bois « du Nippon), le Yakuza devra assurer la protection des habitants de son territoire devant l'oppression.

Le patron des Ninja s'occupe de tous les contrats dans son territoire. Il fournit aussi tout ce qui est nécessaire aux autres Ninja:
ses parents, les Ninja alliés, ou les Ninja Neutres s'ils payent.

Le revenu d'un territoire est égal à 1d10 pièces d'or par quartier ou Ri gouverné, par mois. Il est multiplié par le Modificateur de Récolte, qui détermine aussi un Facteur de Révolte.

Il y a une chance annuelle égale à la CSB de Statut Social du suivant (sur 1D100) que les autorités locales tentent de supprimer ses activités. Cela peut être réduit de 1% pour 20 pièces d'or de pots-de-vin annuels. Si des mesures énergiques sont prises par les autorités, il s'agit d'une Chose Cachée. Si le suivant la remarque, Il peut quitter la région sans être inquiété. Autrement, il devra lancer les dés sur la colonne «Vaincu. de la Table des Batailles. Les meneurs qui ont échappé à l'arrestation peuvent revenir 4d6 mois après, quand les choses se sont calmées. Ils peuvent alors se rendre compte que leurs ambitieux assistants ont pris le pouvoir, ce qui constitue la base d'un excellent scénario. Le chef absent doit réussir une CSB de Statut Personnel, moins le nombre de mois d'absence, pour empêcher une telle usurpation.

Les suivants reçoivent aussi un revenu mensuel supplémentaire, dû aux travailleurs indépendants qui paient leur écot (espions, voleurs, joueurs, etc) pour une franchise dans le territoire contrôlé par le gang ou le clan. La probabilité mensuelle est égale au nombre de quartiers ou de Ri contrôlés, sur 1d20. Si ce nombre est supérieur à 20, lancez les dés pour voir s'il y a des paiements multiples. Ainsi, pour 20 zones contrôlées, le suivant recevra automatiquement une redevance. La chance de recevoir une deuxième redevance est égale au nombre restant de zones contrôlées, sur 1d20. La redevance est égaie à 2d6 pièces d'argent multiplié par la probabilité. Un Yakuza contrôlant 30 quartiers recevra automatiquement 2d6 x 20 pièces d'argent chaque mois, et aura 10 chances sur 20 de recevoir 2d6x 10 pièces d'argent supplémentaires. Le Maître de Jeu peut demander au patron de lancer une CSB de Statut Personnel tous les ans, pour voir si un Indépendant refuse de payer, et tonte de chasser le patron pour prendre le contrôle des opérations. en considère qu'il s'agit d'une Haine Héréditaire. Il peut « compresser » le territoire pour gagner 1d6 pièces d'or supplémentaires par niveau, par mois. Chaque dé de revenu supplémentaire augmente le Facteur de Révolte de 10.

2082.10 ENGAGER DES HOMMES DE MAIN

Une équipe normale de Yakuza de faible niveau ou de Yojimbo, les hommes de main d'un territoire, coûte 30 pièces d'argent par mois, pour chaque Point de Troupes de 10 hommes. S'il n'y a pas de troubles, ils passent leur temps assis autour d'une table à boire et à manger, servant surtout à impressionner les récalcitrants. Mais si le Yakuza est obligé de louer ces troupes quand il en a besoin, elles lui coûteront 30 pièces d'or par mois par point de troupes. L'entretien d'un contingent est donc un investissement valable. Ces hommes de main sont des Yakuza Classiques Moyens de niveau 1. Il est possible de louer des hommes supérieurs, mals chaque cas devra être traité séparément. Le salaire habituel est de I pièce d'or par niveau et par mois pour des professionnels classiques. Les Sumotori reçoivent la même paie, car leur apparence impressionne fortement les habitants en colère. Ils n'ont pas un air très terrifiant, mais ils sont GROS.

Les ninja peuvent être loués pour une mission spécifique (le salaire est égal au Facteur de Danger maximum. Le Maître de Jeu peut le déterminer aléatoirement, ou le fixer selon la mission). Pour garder un Ninja dans son équipe, un patron non-ninja doit payer 3 pièces d'or par Niveau du Ninja, par mois. Les patrons Ninja (chunin) contrôleront un nombre de Ninja subordonnés (genin) égal à leur CSB de Statut de Groupe. Ce sont des Ninja classiques du i»' niveau, mais le Maître de Jeu peut autoriser des Ninja de niveau supérieur pour un prix approprié. Les patrons peuvent engager des genln supplémentaires pour 1 pièce d'or par niveau et par mois. Comme pour les suivants samouraï, il ne vaut mieux pas qu'un Personnage de Joueur travaille pour un patron Personnage de Joueur. Un joueur peut cependant constituer une équipe avec ses propres personnages.

2082.11 LES RÉVOLTES

Tout dirigeant local, Samouraï, Patron, etc, risque la colère des personnes qu'il contrôle. Cola est mesuré par le Facteur de Révolte. Il est évalué tous les ans pour un fief de Samouraï, et tous les mois dans les autres cas. Le Maître de Jeu lance 1d100. Si le résultat est inférieur ou égal au Facteur de Révolte, un Événement Révolte. survient. Les règles du chapitre 2048.0, p.34 donnent le déroulement des événements pour les Fiefs. Dans les territoires, l'échelle de résolution des combats est toujours de 10 hommes pour un point de troupes.

Le niveau initial de la Révolte est déterminé aléatoirement sur la table des Intensités. Elle surviendra un certain temps après le lancer des dés parle Maître de Jeu (2d3 mois pour les fiefs, 2d10 jours pour les territoires). Pour tous les mois où la Révolte se développe, lancez une nouvelle fois le Facteur de Révolte. S'il réussit, le niveau de la Révolte augmente de 1.511 échoue, le Suivant peut lancer une CSB de Statut Social. Soustrayez le nombre d'effet du Facteur de Révolte. Les CSB de Statut manquées ne font qu'empirer la situation. Si une Révolte se développe pendant la détermination des Modificateurs de Récolte, ajoutez le nouveau Facteur de Révolte obtenu au total actuel. Le dirigeant peut à tout moment. acheter. la Révolte. Lancez 1d6 x le nombre de points qu'il souhaite soustraire au Facteur de Révolte. Les possesseurs de fief payent en pièces d'or, les autres en pièces d'argent. S'il ne peut pas payer immédiatement la somme voulue, le niveau de la Révolte est automatiquement augmenté de 1. Si le Facteur de Révolte devient Inférieur à zéro, la Révolte est terminée.

Une action militaire peut terminer une Révolte de deux façons. Pour une victoire militaire, le nombre de points de troupes rebelles vaincues moins le nombre de points de troupes perdus par le vainqueur représente la chance sur 20 de terminer la révolte. L'exception à cette règle Constitue la deuxième façon de terminer la Révolte: Si la situation atteint un point où une campagne militaire est nécessaire, la victoire de la campagne signifie la f n de la Révolte. S'il perd la campagne, le suivant perd son llef ou son territoire, de nombreux points de On, des points de Statut de Groupe, et peut-être sa vie! Son Daïmyo, ou Oyabun, ou Jonin du Clan, ne sera PAS DU TOUT content.

2082.12 REBELLION

Tout comme un suivant peut rencontrer de l'opposition de la part de ses inférieurs, il peut se rebeller contre son chef. Les résultats de l'échec sont traités dans le chapitre 1064.2c, dans le paragraphe « Trahison » La rébellion représente le moyen de quitter un groupe sans perdre les avantages qui y sont associés. Une rebellion réussie (qui annule le résultat Trahison) place le rebelle à la tête de son groupe, peut-être plus petit que celui auquel il appartenait auparavant.

Le suivant peut commencer une rebellion en gardant TOUT l'argent de ses terres au moment où les taxes sont prélevées. Il reçoit alors trois fois son revenu. Le Chef de son groupe prendra alors des mesures pour châtier le vassal rebelle. Il engagera une Campagne militaire' (voir chapitre 2041.0, p.32). Le rebelle devra la gagner s'il souhaite obtenir le pouvoir. S'il est tué, capturé ou vaincu sur le champ de bataille, sa tentative de robellion a échoué. La trahison peut aussi être punie en lançant des attaques sur la famille du rebelle ou sur ses amis, par une tentative d'assassinat de Ninja, par des attaques magiques, etc. Le Maître de Jeu doit garder la situation en ébullition jusqu'à la victoire ou la défaite finale.

2090.0 LA CAMPAGNE ÉVOLUÉE

Quand les Personnages des Joueurs deviennent de plus en plus puissants, riches ou influents, les joueurs peuvent entreprendre une carrière avec un but plus social que personnel. Le pouvoir politique, l'établissement d'un gang, d'un Clan, d'une Secte ou d'une École sont des buts possibles. S'ils sont fatigués de leur mode de vie, les personnages peuvent abandonner leur profession et choisir une nouvelle voie. Bushido ne cherche pas à entrer trop profondément dans ces détails. La campagne cesse alors d'être un jeu de rôle fantastique pour devenir un jeu politico-socIal. Mais voici quelques possibilités, traitées sur un plan général.

2091.0 LE POUVOIR TEMPOREL

Les personnages choisissant cette option tentent de contrôler une partie du Nippon, de devenir Daïmyo ou leur équivalent. Ces « Prétendants » auront besoin d'une armée, Ils pourront recruter des troupes mercenaires à la vitesse de 1d3 points de troupes par mois, par niveau du personnage. Ces

troupes recevront une indemnité de 500 pièces d'or, plus 100 pièces d'or par mois sans combat. La paie pour les batailles est donnée dans le chapitre 2082.6, p.49. Le Prétendant devra faire attention au lieu où il regroupe son armée quand il prépare son coup. La présence d'une telle force dans une région dirigée par un autre groupe provoquera des batailles, àmoins qu'une alliance ne soit conclue avant. De plus, une armée voyageant dans la province d'un Daïmyo rencontrera une grande résistance, avec les mêmes conditions.

Après avoir rassemblé et conduit ses troupes dans la région convoitée, le Prétendant doit se poser la question suivante: Qui la possède à l'heure actuelle? Si elle fait partie d'un domaine existant, il y aura une Campagne militaire. Si personne ne la dirige, il n'y a aucune résistance.

Après avoir surmonté la résistance initiale, le Prétendant prend le contrôle de 1d3 Ri multiplié par le nombre de points de troupes de son armée. Le Maître de Jeu peut limiter la taille de ce territoire ou de l'armée. N'oubliez pas que 10 Ri représentent un hexagone sur la carte. Il y a un pourcentage de chances égal au nombre de Ri conquis qu'une Révolte éclate à ce môment. SI ce n'est pas le cas, le Prétendant subira cependant un modificateur de + 10 sur le Facteur de Révolte pondant 2d3 ans. Si un vassal réussit une rebellion, il prend le contrôle de son propre fief et ne subit pas d'aug. mentation du Facteur de Révolte.

Tous les châteaux et les Temples militaires de la région doivent être conquis par un siège pour que le contrôle Soit complet. Ils ne peuvent pas être ignorés, mais ils peuvent être « achetés..

2091.1 INVASION

Chaque année, jusqu'à ce que sa posItion de dirigeant de la région soit reconnue, le Prétendant risque d'être envahi par ses voisins, testant le gamin, nouvellement installé. La probabilité d'invasion est de 40% par an, ce qui représente une campagne militaire. Si la première invasion est repoussée, la deuxième n'a plus que 20% de chances par an de survenir. Si elle est également repoussée, les chances tombent à 10% par an. Si les trois invasions sont repoussées, les voisins sont convaincus de ne plus dépasser les frontières.

2091.2 RÉCOMPENSER LES VASSAUX.

Après avoir affermi son contrôle sur la région, le Prétendant peut commencer à collecter les revenus. Calculez-les pour chaque année, comme pour les fiefs. Chaque territoire contrôlé directement par le Prétendant rapporte trois fois le revenu de base d'un suivant, et le nombre normal de points de troupe. Les Troupes mercenaires peuvent être converties en troupes d'occupation pour un rapport de 1 pour 1. Pour chaque bataille gagnée, 10%. de la région totale doit être concédée en fiefs pour récompenser les généraux du Prétendant. Cette pratique cesse quand toutes les invasions ont été repoussées, quand le Prétendant est reconnu ou que 60% du domaine a été distribué.

Le Maître de Jeu peut aussi demander l'achat de différentes « marchandises » pour donner les honneurs des batailles gagnées.

2091.3 RECONNAISSANCE

Chaque année, après avoir reçu son revenu, le Prétendant peut envoyer une pétition au Shogun (ou à l'Empereur s'il n'y a pas de Shogun) pour faire reconnaître sa position, et le nommer Daïmyo de la région. Il s'agit d'une tentative d'influence, utilisant le Statut Social. Ajoutez 1 point au Statut pour chaque point de troupes commandé, chaque Ri contrôlé, chaque point de troupe vaincu dans une bataille, et chaque groupe de 100 pièces d'or de pots-devin.

2092.0 FONDATION DE GANGS YAKUZAET DE CLANS NINJA

La procédure est la même que pour la conquête du pouvoir temporel. Un personnage ambitieux peut lever une force et prendre le contrôle d'une région, se proclamant Oyabun (Yakuza) ou Jonin (Nïnja) de cette zone. Dans une cité, pour le contrôle d'un certain nombre de quartier, un tel acte rencontrera une forte opposition, car toutes les cités sont divisées entre les Chefs des différents groupes. Le contrôle d'une région paysanne sera beaucoup plus facile.

Les actions militaires sont résolues sur l'échelle de 10 hommes pour un point de troupes. Après chaque bataille ou Révolte, le « nouveau « Chef doit vérifier s'il n'a pas été arrêté. Lancez les dés sur la colonne « Vaincu « de la Table des Batailles, comme si le personnage avait un emploi de voleur (paragraphe 207i.3c). Un résultat FUI signifie qu'il n'y a ou aucun problème. Si l'opposition pour le contrôle de la zone est surmontée, la reconnaissance est automatique. La taille du territoire conquis est de 1d2 quartiers ou Ri multiplié par le nombre de points de troupes restant. Dans les affrontements entre clans Ninja, le Prétendant doit s'attendre à AU MOINS un assaut Nïnja par mois jusqu'à la fin du conflit. Les résultats de tes attaques sont résolus comme un Événement Dangereux pour un Emploi d'Assassinat. Un résultat REN signifie que le Prétendant lui-même sera la cible de l'attaque, et que les assassins sont parvenus jusqu'à lui. Les Têtes prises par l'ennemi coûteront des points de troupes au Prétendant. Les autres résultats n'ont pas vraiment de signification. Les contre-missions des Ninja du Prétendant ont le même effet. Un résultat FUI signifie que le chef du clan adverse a été éliminé, et le Prétendant gagnera automatiquement.

2093.0 FONDATION D'UN RYU, D'UNE ÉCOLE OU D'UNE SECTE RELIGIEUSE

Un Bushi ou un Budoka peut tenter de fonder un Ryu. Les Shugenja établissent dos Écoles Occultes, alors que les Gakusho professant une nouvelle doctrine peuvent fonder une nouvelle secte. Un Facteur de Célébrité est calculé pour ces nouveaux groupes, en ajoutant les points définis dans la liste ci-dessous.

Pour chaque Okuden connu par le fondateur (Ryu): 1

Pour chaque Qkuden enseigné par le fondateur (Ryu): 2

Pour chaque Compétence maîtrisée par le fondateur: 1

Pour chaque sort ou Qkuden inventé par le fondateur: 1 à 5 (décision du Maître de Jeu)

Vérité religieuse développée par le fondateur (Secte): Valeur de la Vérité / 10

Statut social du fondateur comme membre de Sa profession 2 x Score

Le Facteur de Célébrité est divisé par (7-niveau du fondateur) pour déterminer le nombre de fidèles et de disciples attirés au service du fondateur.

Ces individus sont généralement des Professionnels Classiques de la même profession que le fondateur, avec un niveau aléatoire. Le niveau d'un disciple ne peut pas être supérieur à celui du fondateur. Si jamais un disciple dépasse le niveau de son MaUre, il quittera le RyulEcole/Secte plutôt que d'embarrasser son maître en étant meilleur que lui.

Les Ryu et les Écoles accordent un revenu au fondateur et à ses disciples: calculez ce que ces personnages demanderaient pour une instruction d'une semaine dans les Compétences de base de iÉcole. Multipliez ce résultat par 3 pour obtenir le revenu mensuel, puis multipliez-le à nouveau par le total de leur Vitesse d'Apprentissage. Pour chaque mois d'enseignement actif, lancez les dés sur la Table des Modificateurs de Récolte. Le revenu de base multiplié par le Modificateur obtenu représente le revenu du mois. Les écoles et les Ryu qui sont contactés par les clans de Samouraï pour instruire leurs membres sur une base régulière peuvent recevoir du Daïmyo un dividende ou même un fief.

Le Facteur de Célébrité ajouté au Facteur de Révolte représente la probabilité d'un défi au fondateur de la part d'un Duelliste itinérant. Celui-ci sera de la profession appropriée au défi. Le Senseï peut utiliser son Statut Social pour Influencer son adversaire et le forcer A retirer son défi. Une telle requête est toujours effectuée contre le bon jugement du Duelliste.

Les sectes religieuses utilisent leur Facteur de Célébrité d'une autre manière, Pour chaque mois de prêche par le fondateur et ses discIples, le Gakusho lance une CSB de Rhétorique. Chaque CSB qui réussit permet de gagner un nombre de croyants laïques égal au nombre d'effet multiplié par son niveau, multiplié parle Facteur de Célébrité, multiplié par 1d100. Les CSB manquées réduisent ce total du nombre d'effet multiplié par 1d100.

Le revenu nest pas le but principal des institutions religieuses, mais chaque année, la secte peut ouvrir une Souscription pour construire un temple ou un Sanctuaire. La somme rassemblée est égale à 1d6 pièces d'Or par Facteur de Célébrité, multiplié par le nombre actuel de Croyants laïques. De plus, chaque Gakusho (le fondateur et tous ses disciples) lance une CSB de Rhétorique pour déterminer un nombre d'effet. Additionnez les résultats. S'il est positif, la souscription gagne encore 1d100 fois ce chiffre en pièces d'or. L'utilisation de Cet argent pour autre chose que la construction ou la maintenance d'un Temple/Sanctuaire est un Pêché/une Souillure.

Ajoutez le Niveau du Lieu du Temple ou du-Sanctuaire au Facteur de Célébrité.

Le Facteur de Célébrité représente la probabilité par an sur 1d20 que le fondateur soit défié dans un Concours de niveau 6, en utilisant une moyenne de Rhétorique et de Théologie pour la Tâche. Les Tours de Tâche sont de 1 heure, mesurant des débats religieux acharnés. La secte vaincue perd 1d100 fois le On perdu des croyants laïques. Si il obtient un résultat de Haine Héréditaire, une émeute éclate, et certains forcenés peuvent attenter à la vie du fondateur.

2094.0 LE CHANGEMENT DE PROFESSION

Un changement de profession peut être volontaire ou Involontaire. Les personnages peuvent chercher une nouvelle voie pour avancer au sein d'un groupe (un Bushi qui souhaite devenir Yakuza, par exemple), pour des raisons religieuses (terminer une vie honorable comme Gakusho était une retraite traditionnelle au Nippon), etc. Les changements involontaires peuvent provenir de l'ordre d'un Seigneur, d'influences magiques, de l'expulsion d'un groupe avec l'obligation de changer de profession, etc.

Personne ne peut changer de profession pour devenir Ninja. Un Ninja

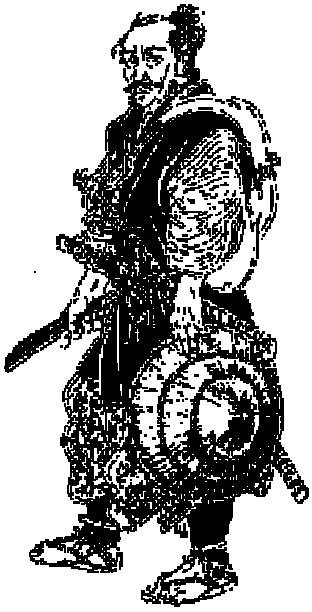
qui change de profession doit demander l'autorisation à son Clan, ou Il sera condamné à mort.

Quand il décide de changer de profession, le personnage se retire pendant 1d6 + 6 mois, dans un lieu ou auprès d'une personne qui lui apprendra les rudiments de sa nouvelle Carrière.

Quand Il sort de sa retraite, Il a un niveau 0 dans sa nouvelle profession, avec 0 points d'expérience et une perte variable de On. Les Capacités de Magie et de Pouvoir sont recaiculées pour les Shugenja qui deviennent Gakusha, et vice-et-versa. Les non-magiciens qui deviennent magiciens gagnent ces capacités, et les magiciens qui entrent dans un domaine non-magique les perdent. Un personnage de niveau 0 doit gagner 10 points d'expérience pour atteindre le niveau 1. Il perd alors son expérience, et avance normalement dans sa nouvelle profession.

Les personnes qui changent volontairement de profession et qui entrent dans une profession honorable (Bushl ou Gakusho) perdent 50% de leur On. Il ne s'agit pas d'une disgrâce, mais Cela reflète le fait que la plupart du On précédent avait été gagné par des actions qui n'avaient rien à voir avec la nouvelle profession. Ceux qui sont entrés dans une nouvelle profession après un ordre ou une disgrâce, ou qui choisissent une profession moins honorable (Bushi devenant Yakuza, par exemple) perdent TOUT leur On.

Toutes les Compétences à bonus changent selon la nouvelle profession, mais les scores des Compétences ne sont pas modifiés. Toutes les autres caractéristiques calculées d'après le niveau (ex: le Zanshin) sont déterminées d'après le nouveau niveau, sauf pour les Points de Vie.

Un personnage garde ses anciens points de vie jusqu'à ce que les points gagnés grâce à la nouvelle profession les dépasse. Notez donc le score de points de vie permanents au moment où le personnage change de profession. Cela restera son score permanent, modifié seulement par les changements de Santé, jusqu'à ce que l'avancement dans la nouvelle profession lui donne un chiffre plus élevé. Exemple: Un Shugenja devient Bushl. Au moment du changement, il possédait 32 points de vie. Son score de Santé est de 24 points. Quand il atteint le premier niveau, il lance 1d10 et obtient un 4. Ses points de vie sont égaux à 28. Comme ce Chiffre est inférieur à 32, ses points de vie restent à 32. Au 2 niveau, il lance à nouveau 1d6 et obtient 8. 28+ 8=36.36 est supérieur à32; il a donc maintenant 36 points de vie. Il continuera à gagner ses points de vie comme un Bushi normal.

L'Étude des Compétences nécessaires au changement de profession a lieu avant ou après la Retraite. Les personnages mal préparés au changement de profession auront des difficultés à s'ajuster à la nouvelle situation.